HKABC ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1999年5月8日
100
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGA
特別鸣谢：
梦回三国 提供的帮助与支持
大量书籍提供：
密迹金刚
zerohuangruifei
D
ET_MAX[奥斯丁 أوستن] 扫描制作
絕對攻略 絕對認真
新時代劇Action羅刹之劍
超級機械人大戰COMPACT
SOUL HACKERS
SAGA FRONTIER 2
DANCE DANCE REVOLUTION
心跳回憶Drama Series Vol.3啟程之詩
THE BEST 100 GAMES
100期紀念號特別計劃
每本港幣35元
隨書贈送兩大附錄
PLAYERS ZONE VOL.19
互動遊戲誌VCD
4 895011 311001
全方位無定向射擊新感覺
OMEGA BOOST
© 1999 Sony Computer Entertainment Inc. Developed by Polyphony Digital Inc. All rights reserved.

只要大家認為自己是個勤奮上進的人，在打機方面有一定的水準，而且又有一定的中文寫作能力，便有可能加入，成為我們的一份子。

當然，如果大家是懂得日文的話便最就好啦！

如果大家希望能加入《遊戲誌》的話，請將一份履歷表，連同一份大約1000字的遊戲介紹或攻略稿件寄「香港 灣仔駱克道33號 福利商業中心7樓」，並請在信封面註明「應徵」，如果合我們心意的話，便會約大家上來面試。

唔好再等！加入《遊戲誌》嘅機會唔係成日有，快人一步，理想達到啊！

6月5日正午12時

CHIC之堡3樓盛大舉行!!

明碼實價 絕無花假

遊戲誌帶俾你難以置信的超級優惠!

遊戲誌 Dreamcast 主機 $1000 大優惠祭

限售100部!

為慶祝《遊戲誌》100期慶典，《遊戲誌》特別獻給各位一次前所未有的最大優惠。只要你集齊附在《遊戲誌百期紀念號 特別限定版》及《遊戲誌101期》上的換購印花，於6月5日(星期六)到九龍旺角彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」3樓，就可以$1000這個令人難以置信的價錢，購買到這部新世代遊戲機。數量有限，只得100部，真係「手快有、手慢冇」。

◆保證不用跟GAME！不用跟火牛！不用額外購物亦可享用此項優惠！

◆當日所有在「遊戲誌Dreamcast主機$1000大優惠祭」攤位內售出之Dreamcast主機均由香港代理直接保養。

◆為公平起見，每位顧客每次只可購買一部Dreamcast主機

◆顧客需注意Dreamcast主機使用電壓為100V，顧客需另備適當變壓器方可在香港使用。又，任何顧客如因不適當使用而導致任何人身或財物損失、受傷或毀壞，本刊恕不負責。

◆換購印花不可兑換現金

◆本刊保留使用印花的最終權利

注意：「$1000換購Dreamcast主機印花001」只隨《遊戲誌百期紀念號 特別限定版》附送，普通版並無此印花。

今期便是《遊戲誌》第一百期的紀念慶典，先在此多謝大家一直以來的支持和鼓勵，希望往後日子我們能夠繼續努力，以迎接第二百期、第三百期甚至是第四百期的來臨。《OMEGA BOOST》是近來較受注目的出色作品之一，用它來祝賀這個大日子真是貼切得很。（FUKUDA）

第一百號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）

絕對超值 絕對優惠

有幾多款遊戲是你的心頭好？

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家特區

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

附錄 1：視訊影像全接觸
互動遊戲誌第 VCD

附錄 2：機械人動畫復甦
PLAYERS ZONE VOL.19

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、MS、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、非洲、怪傑
◆特約筆者／超音潛艇、仁魂、歐陽明、古拉拉_B
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KAN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆助理市場經理／Christine Lam
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

STREET FAXER II Turbo

FAXER：福田、米奇
協力：南瓜

E3又有勁料爆？

在5月12日至15日，相信全球遊戲迷都會將焦點集中在一年一度的E3，因為這個規模較TGS大好幾倍的國際盛事裏除日本各間廠商如任天堂、SCE、SEGA、KONAMI、NAMCO及CAPCOM外，還有電腦界知名的歐美大廠像PSYGNOSIS、EA、ACTIVISION、ACCLAIM、EIDOS和MIDWAY等。今次的E3將會在美國加洲的Los Angeles Convention Centre內舉行，聽聞業界均對這次展內的DC軟件陣容很有興趣，尤其是那些被譽為秘密武器只會在當日發表的新作，而日本方面亦有類似的口徑，因世嘉宣傳部表示過「今次預定會有很重要的東西公布」。另一方面，雖然目前仍未確定會有甚麼PlayStation後繼機的情報發放，可是美國那邊已吹着「一定會有好戲看」的風，至於任天堂亦會有一定動作，起碼知道會有像《Ridge Racer 64》這類名作展出，詳情各位請留意下期的《遊戲誌》。（福田）

世嘉業績不振裁員千人

世嘉在4月28日對外發表了本年度的收支決算，由於市場上的不景氣與及種種因素故此令他們連續兩年出現赤字，從而引致一連串緊縮政策的實行。根據新聞發布會上的資料，世嘉基於澳洲和英國等海外大型遊戲機中心業務不振、積存在庫的SEGA SATURN軟硬件與及Dreamcast因開發延誤而導致的收益損失接近3000億日圓，扣除經常性收益去年則合共虧蝕了約450億日圓，為逆轉這個虧本情況馬上止血於是立即實行緊縮政策。

首先是除亞洲地區外所有海外大型遊戲機中心的經營全面撤退，此外亦把國內870間遊戲機中心當中規模較小的101間關閉，剩餘的則會實行特許經營制度。職員方面在明年3月之前辭退約1000人以節省近210億日圓的薪金花紅，而會長、副會長及社長的薪酬亦會作大幅度削減，分別為100%、50%和30%，另外業務用遊戲機與家庭用遊戲機開發部門的開發體制需要一體化，這亦是解決世嘉一直以來最大弱點的唯一辦法。聽起來假如海外地區的Dreamcast事業沒有起息，世嘉的地位便會非常危險，故此希望她能夠反擊成功吧。（福田）

AQUI精品好可愛唷～

智力動作遊戲《XI》推出至今雖不足一年，但已獲得超過100萬隻的上佳銷量，又再引證了SCE在推廣新類型遊戲與及形象宣傳上的獨到之處，至於其非常可愛的主角AQUI則會繼PARAPPA和古惑狼等後推出角色商品。從最近日本的問卷資料中，AQUI打敗了PARAPPA成為PS用家最想商品化之SCEI角色，故此促使了AQUI精品的誕生如公仔、T SHIRT和筆記簿等，有興趣的朋友可前往銀座HMV、涉谷HMV及名古屋TOKYO HANDS ANNEX等9處地點購買。（福田）

傳聞中的BIO HAZARD最新章

流傳在網上已久的全新《BIO HAZARD》作品終於有新情報曝光，聽聞這個名為《BIO HAZARD NEMESIS》的全新作品主角是來自初代的JILL VALENTINE。故事方面則發生在《BH2》的24小時前，以探討市內人們如何變成喪屍為主，而劇情進行到一半時（約為《BH2》剛開始）JILL會被擊倒至失去知覺，當她醒來之際已是《BH2》故事後的24小時了；至於此作是真是假則無從稽考，唯有等待進一步的官方消息吧。（福田）

PlayStation成為SONY最大收入來源

於94年12月3日投入市場的PlayStation，轉眼經過4年時間現在已成為SONY總業績內的最大收入來源，完全將同廠電子產品的不敗地位打倒。根據4月28日所發表的收益決算中，SONY的遊戲產品佔了整個集團總收益的38%，較收益由73%大幅度倒退至36%的電子產品還要高，所以外間對SONY的感覺已由「電子產品的SONY」慢慢變成「遊戲的SONY」。從SCE脱離護蔭式經營變成獨當一面的子會社，可看出SCE在社內的重要性已日漸提高，不知道當PlayStation後繼機推出時情況會變成怎樣？（福田）

高達外傳特別贈品碟

將於6月24日發售的DC射擊作品《高達外傳 殖民星墜落地上》，凡購入此作者均有機會獲得特別贈品碟一隻，方法是只要在完成遊戲後將畫面上顯示的密碼抄下，然後填寫在遊戲説明書內的應募券寄回BANDAI本社便可。藉着此碟玩者可像當年的《機動戰士高達2》那般，和實力超凡駕駛着RX-78-2的阿寶決戰，不知道本港玩者有沒有這種福份享受到這隻特別贈品碟呢？補充一點，它的初回特典是附送一張精美高達咭，因此高達FANS就絕對不能錯過了。(福田)

賣遊戲要領牌？

為了打擊翻版，海關近期積極地打擊販賣翻版光碟的商舖，而且更提出多項建議，例如引起公眾關注的懲罰購買翻版光碟的顧客的方案。據説現時海關正積極考慮的方案，是要求所有販賣光碟的店舖要領牌是否可行。本來這個方案是針對售賣翻版光碟的店舖的，但就同時影響到所有售賣遊戲的店舖。現時大部分遊戲也是光碟，所以假如領牌制度一旦實施的話，所有售賣遊戲的店舖都要領牌。

售賣正版遊戲的店舖沒有特別反對領牌制度的聲音，不過領牌需要有甚麼資格、所需費用和領牌後有甚麼需要負上的責任都是店舖關心的問題，對於小型遊戲店這可能會影響到他們的生命空間，相信這制度一旦實施會對大型連鎖式遊戲店較有利。其實即使實施了發牌制度，也不知道政府怎樣監察店舖售賣光碟的情況，因為不像旅行社、光碟廠和食肆，售賣遊戲和VCD的商店可以將正版和翻版光碟混在一起出售，問題還是沒有得到解決。(米奇)

DDR售價再次回升

經過剛推出的時候的炒賣熱潮之後，《DDR》的售價曾有一段時間回落至$1000左右，不過近日由於貨源短缺的關係，售價又再度回升至$1380。話雖如此，《DDR》仍然是現時最暢銷的遊戲，當然嘛，以往總有一兩隻大作推出的黃金周今年特別冷清，進入了黃金周更完全沒有遊戲推出，在無GAME好玩的情況下，《DDR》便成為餓極的機迷的解慰品。(米奇)

NEOGEO WORLD免費入場

在3月19日開幕位於東京臨海副都心的「NEOGEO WORLD東京BIG SIGHT」，現正舉行一個免費入場參觀的活動，只要帶同NEOGEO POCKET或NEOGEO POCKET COLOR到達此處就可省回基本入場費500日圓，真是非常超值，所以最近會去日本的朋友就別要忘記攜帶NGP啊。(福田)

AERO DANCING公式網頁更新

從4月30日起，DC空戰射擊遊戲《AERO DANCING featuring Blue Impulse》的公式網頁內容上將會稍作更新，提供一些很有趣味的資料讓玩家們下載，例如難度較高的新製版面與及高手示範重播畫面等，另外亦可把自己所取得的成績登記在Server上，至於會否開設有關比賽目前則仍在檢討中；這個網頁的網址是http://aerodancing.dricas.ne.jp。(福田)

DC新作發售日情報

從最近批發商的訂單中，得知一些連日本雜誌也未公布的發售日資料，分別有6月24日的《高達外傳》、《生體兵器EXPENDABLE》和《蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON》，7月1日的《WORLD NEVERLAND PLUS》與《BUGGY HEAT》，7月8日《SUPER PRODUCERS》，7月15日《FRAME GRIDE》，7月21日《新日本職業摔角鬥魂烈傳4》，7月29日《七間秘館 戰慄的微笑》及《秋葉原電腦組Pata Pies！》等，至於《SOUL CALIBUR》則傳聞會在7月29日推出。(福田)

本地一漫畫集團正向電擊洽購版權

上期才報道過香港和台灣多間出版社紛紛向日本出版社洽談版權，這個星期又收到一些新消息，説香港一間以出版漫畫為主的出版社也正跟出版《電擊》系列刊物的出版社MEDIA WORKS洽談一系列版權。MEDIA WORKS的遊戲刊物相當有名，也經常出版與遊戲同日發售的攻略本，而隨着近年漫畫、遊戲與動畫的互動關係更為頻密，該出版社旗下擁有多篇暢銷遊戲和電視動畫改篇漫畫的月刊《電擊大王》也很受注目。

其實很久以前已傳説該公司打算搞遊戲雜誌，可是總是只聞其聲不見其影。這下子該公司果真開始行動，這場版權爭奪戰的形勢就更難推測了。(米奇)

萬信聲明現時仍然是任天堂代理

上期本欄報道了任天堂打算更換香港代理的消息，外界對此事頗為注目，而現時的代理萬信方面隨即作出回應，表示現時跟任天堂的合作很順利，他們仍會是任天堂在香港的代理。他們表示他們時常會受這類謠言的困擾。孰是孰非，我們靜觀其變吧。(米奇)

地毯有問題，先要問塊地

從店舖老闆口中聽說有些玩家買了《DDR》地毯回家玩之後發覺遊戲會有不停連射↓的現象，他們說原來那是因為那些用家把跳舞地毯上玩，由於「地不夠硬」令地毯裏的「啫喱」分布得不平均，才會出現不斷連射↓的現象，解決方法有兩種，一是在跳舞地毯下墊一塊硬板或瓦通紙，另一方法是每次玩之前都替地毯做按摩，掃平裏面的「啫喱」。而KONAMI方面也知道有這樣的問題，所以已公布了會推出一塊吸震和吸音的專用地墊「MANNER CUSHION(禮貌墊？)」，售2480日圓，預定4月末發售。(米奇)

DC修理各師各法

DC容易損壞一向是DC機主擔心的問題，而最常見的DC損壞症狀包括讀碟時發出怪聲和畫面愈來愈暗，嚴重的話，連VGA BOX也無法推動。據一位代理商說，DC影像部分的零件是最容易損壞的，由於DC的影像部份幾乎是完全沒有保護線路的，如果你經常在開啟電源的情況下更換影像線或VGA BOX，就會很容易令兩粒主要影像晶片損壞。可是，那兩粒晶片的焊接工序非常複雜，由於該兩片晶片的插腳需要在濕潤的情況下才能焊接，一旦讓插腳乾掉的話那片晶片便要報銷，那些晶片更要儲存在真空箱內，修理成本自然大大提高，所以香港現時是沒有直接維修影象部分的設施的，一般都要送回日本去修理。

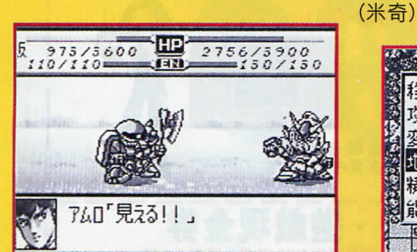
不過，亦有代理持不同的態度，他們為了提高更佳服務，提出以$600壞換新的服務，任何損壞了的DC主機只要付$600就可以立即更換一部新機，免除顧客等待修理的時間。不過預防勝於治療，大家還是好好保養自己的DC吧。(米奇)

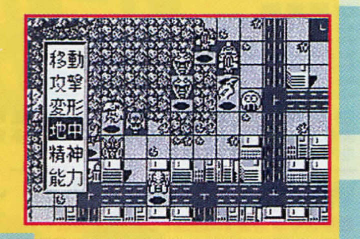
東京角色展1999七月展開

由NIPPON放送主辦的第二屆東京角色展，將於7月24至25日假東京BIG SIGHT會場展開，主題方面則和往年相同主要展示及販賣遊戲、動畫和漫畫角色的各種精品，相信今年度會有很多像《FF VIII》、《心跳回憶》及《TURN A GUNDAM》等商品出現。去年舉辦的首屆角色展，單是參展物品已多達8000款，入場參觀者總數更多達35535人次，實在是一個相當驚人數目，在這個潛力極大的市場下難怪生廠商會樂此不疲地推廣商品。(福田)

WS版機械人大戰有價冇市

在一遍沉悶的氣氛下，WS的《超級機械人大戰COMPACT》可以說是各遊戲店的希望，他們估計這遊戲會相當受注目，所以開售當日售價也訂得很高，售$925。不過經過一個星期之後，機迷的反應似乎沒有那麼強烈，而售價也回落到$750至$600。雖然如此，由於價錢仍算昂貴，機迷還是抱持觀望態度，真是所謂有價冇市。其實今次SW版《機戰》也算水準之作，不過反應還是不太好，是否WONDER SWAN的魅力不足？(米奇)





遊戲雜誌發行鬧風雲

除了一大堆版權買賣的消息外，最近香港一本遊戲周刊誌《GAME STATION 2000》竟然鬧出發行糾紛。據說該刊早前因為某些原因，導致一間香港很有名的遊戲店拒絕發售該刊，加上一連串版權糾紛，令一向替他們作遊戲店發行的永昇公司、遊戲總匯有限公司和快加公司自5月7日開始中止替他們發行刊物。不過，最近該三間發行公司就發現市面上有人冒認他們到各遊戲店去批發該刊，三間公司當然大為緊張，除了在旗下的刊物刊登聲明之外，更考慮採取法律行動。

這次事件誰是誰非仍未清楚，不過這樣的聲明發表後，肯定會令遊戲店產生戒心，為免招致無為損失，相信部分遊戲店會暫時停售該刊，待情況明朗化之後再算。(米奇)

遊戲誌自選攻略計劃

遊戲誌自選攻略表格

個人資料

姓名：＿＿＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿ 電話：＿＿＿＿＿＿

電郵地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

最想刊登攻略的遊戲

1：＿＿＿＿＿＿＿＿ 機種：＿＿＿＿

2：＿＿＿＿＿＿＿＿ 機種：＿＿＿＿

3：＿＿＿＿＿＿＿＿ 機種：＿＿＿＿

真正童叟無欺 盡量滿足你嘅要求

踏入一百期這個值得慶賀的大日子，《遊戲誌》當然會有連串計劃相繼推出，除了題材更多元化外當然會有更精益求精的內容，頭炮率先推出的是「遊戲誌自選攻略計劃」。顧名思義，各位讀者可按自己的喜好及需要，來信遊戲誌編輯部要求刊登特定遊戲的攻略，一來可以令我們的內容範疇更廣，二來亦能拉近與讀者之間的聯繫，達得益彰之效。

至於自選攻略範圍，現階段我們只接受在1999年內所推出的遊戲，即是說遠至99年1月的作品以至尚未推出新作也可，本刊將會視乎投票數目與及目前情況來決定攻略的製作次序，希望大家踴躍來信，說不定下期便會出現你心目中的遊戲攻略哩！來信請寄往香港灣仔洛克道33號中央廣場福利商業中心7樓，信封面請注明「遊戲誌自選攻略計劃收」。

優惠交易廣場

※各商號保留各優惠券的所有使用權利

Marvel Vs Capcom 超筍價 $230

（限售 30 套）

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 18 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

N64 遊戲注意報

《惡魔城默示錄》（美版） 特惠價 $340
《實況足球》（美版） 特惠價 $210
POCKETMON STADIUM 2 特惠價 $369
（限售 30 套）

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 18 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast 版《Pop 'n Music》連專用控制器 特價 $499

（限售 30 件）

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 18 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY 遊戲超筍價（限售 30 套）

HELLO KITTY MAGICAL MUSEUM 超筍價 $230
PocketMon（黃／紅／綠）送火牛／對戰線／透明機套 超筍價 $199
GAMEBOY GALLERY 3 超筍價 $210
叮噹 超筍價 $180
心跳回憶～文藝篇 超筍價 $260

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 18 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

GAMEBOY 遊戲震動誘惑

POCKETMON PINBALL 誘惑價 $210
TOP GEAR POCKET 誘惑價 $225
（限售 30 部）

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 18 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

GAMEBOY COLOR 抵玩價 $499

送透明機套＋火牛＋對戰線 （名額 30 名）

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 18 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

GAMEBOY LIGHT

（限售 30 套）

震憾價 $350

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 18 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

NEOGEO POCKET COLOR +《KING OF FIGHTERS R-2》搶手價 $860

送機套＋火牛 （限售 30 台）

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 18 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

DC 最新遊戲現金優惠

憑券選購下列三款遊戲可作 $20 使用（限售 30 套）

《GET BASS》連 DC 震動魚桿
THE HOUSE OF THE DEAD 2 連原裝光線槍
MARVEL VS CAPCOM
BLUE STINGER
三國志 VI
信長之野望將星錄 with POWER UP KIT
POWER STONE
AERO DANCING
SONIC ADVENTURE

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 18 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下
（旺角中旅社側）

Wonder Swan 主機、遊戲現金券

憑券到本店購買 Wonder Swan 主機或下列遊戲可作 $20 使用（限售 30 套）：
beat mania for Wonder Swan 連專用搓碟盤
SD 高達 EMOTIONAL JAM
超級機械人大戰 COMPACT

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 18 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

特色 GAMEBOY 主機全面催谷

孖寶兄弟版 GAMEBOY +《泡泡龍》 特價 $680
孖寶兄弟版 GAMEBOY 特價 $600
HELLO KITTY 版 GAMEBOY + 2 款 HELLO KITTY 遊戲 特價 $950
HELLO KITTY 版 GAMEBOY + 1 款 HELLO KITTY 遊戲 特價 $800
比卡超版 GAMEBOY +《俄羅斯方塊 DX》／《泡泡龍》 特價 $880
比卡超版 GAMEBOY 淨機 特價 $800

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 18 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

PlayStation 新作優惠券

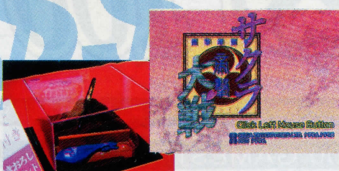
憑券選購下列遊戲可作 $20 使用 （限售 30 套）
女神轉生 Soul Hackers
Bust a Move 2 初回限定版
心跳回憶 Drama Series vol.3 啟程之詩

使用規則
- ◆每次購物只可使用優惠券一張
- ◆使用前請先出示本優惠券
- ◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
- ◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至 1999 年 5 月 18 日
- ◆影印本無效
- ◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

櫻大戰、跳舞機有着數

憑券到本店購買PC版《櫻大戰》限定版可作$20使用，初版更可獲贈特製原子筆一支
憑券到本店購買Dance Dance Revolution原聲大碟或Bust A Move原聲大碟可作$20使用
（限售30套）



使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年5月18日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

NEOGEO軟硬件全線優惠

月華之劍士2 ROM帶版	憑券可作$100使用
月華之劍士2 CD版	憑券可作$20使用
NEOGEO帶機專用記憶卡	特惠價$248
NEOGEO CONTROLLER PRO	憑券可作$20使用
NEOGEO CD機	憑券可作$100使用
NEOGEO RGB線	憑券可作$20使用

（限售30套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年5月18日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

Dreamcast配件超特價

以下配件憑券可作$20使用
Dreamcast專用飛行控制器
Dreamcast《超發明BOY格列佛》VMS記憶卡
配件可憑券可作$20使用
震動卡、VGA BOX、手掣、VMS記憶卡、S線、軟盤
（限售30套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年5月18日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

N64遊戲現金優惠

POCKET MON SNAP 大特價 $300

（凡到本店沖曬POCKET MON SNAP相片，即可免費多沖曬一次）

薩爾達傳説～時之洋笛（日版）	大特價$220
DRACULA惡魔城默示錄（日版）	大特價$350
任天堂ALL STARS大亂鬥	憑券可作$20使用

（限售30套）

使用規則
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年5月18日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

新機地
旺角奶路臣街19號B地下（旺角中旅社側）

比卡超版GAMEBOY$40現金券

憑券到本店購買比卡超版GAMEBOY可作$40使用

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年5月18日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

捽碟捽到Wonder Swan

beat mania for Wonder Swan
憑券可作$20使用

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年5月18日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

Dreamcast遊戲現金券

憑券到本店選購以下任何一款Dreamcast遊戲可作$20使用：
SONIC ADVENTURE
VIRTUA FIGHTER 3tb
SEGA RALLY 2
RED LINE RACER
BLUE STINGER

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年5月18日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

Dreamcast飛機搖桿現金優惠

憑券到本店選購Dreamcast飛機專用搖桿可作$30使用

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年5月18日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

PocketStation特價發售

白色PocketStation	Cute價$420
透明PocketStation	Cute價$460

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年5月18日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

GAMEBOY震動遊戲現金優惠

POCKETMON PINBALL	憑券可作$30使用
TOP GEAR POCKET（美版）	憑券可作$20使用

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年5月18日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

NAMCO經典賽車遊戲

R4-RIDGE RACER TYPE 4 + JOGCON
憑券可作$50使用

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年5月18日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

Wonder Swan機械人大戰最大戰速

Wonder Swan主機＋《超級機械人大戰COMPACT》 憑券可作$60使用
《超級機械人大戰COMPACT》憑券可作$30使用

使用規則
◆特惠貨品售完即止
◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆本優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆本優惠券不可作現金使用，優惠期至1999年5月18日
◆影印本無效
◆特價貨品售完即止
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

遊戲誌編輯推介 THE BEST 100 GAMES

報道：福田、非洲

早在去年農曆年時，我們已玩過爆笑抵死的偽遊戲誌了，相信大家現在仍回味無窮吧(好似太Hard Sell喇…)，至於在這個一百期盛大慶典裏我們編輯部戰隊思前想後、想到一夜白髮終於決定製作名為「遊戲誌編輯推介THE BEST 100 GAMES」的專題特集。簡單說句，即是選出我們的個人偏好，可能聽起來有人會覺得「太個趣了吧！」或「有沒有公信力呢？」…問得好！既然話明是編輯推介，多多少少都是個趣之選，不過總算有點可靠性吧，那麼在以下100隻推介遊戲之中有多少款是你們的心頭好呢？你們又能否估到各編輯的至愛遊戲呢？(答案刊登在第16頁)

第1位 心跳回憶~FOREVER WITH YOU

製造商：KONAMI
遊戲類型：SLG
發售日：27-5-94(PCE)
曾登場機種：PCE／PS／SS／SFC

遊戲發展到今時今日，新的遊戲品種已不多了。能夠將戀愛這種行為具體化，更以簡單而具體的手法來描寫謠言、好感、嫉妬等戀愛時所遇到的感覺，令戀愛模擬遊戲為當今主要的遊戲品種之一，《心跳》不得不稱為經典。(米奇)

本人選這遊戲的原因，因為她以「純愛」為主體，完全沒半點色情味，加上設定方面有很強的真實感，例如：約會時的反應、不理女孩過久的話會發怒等，可說是戀愛遊戲的代表作。(山寺良牙)

《心跳回憶》可謂戀愛育成遊戲的先驅，由於它以「純愛」為主，更加容易令年齡較低的人接受，再加上人物的表情反應，令到那種「追求」的感覺非常強烈，尤其一些初次玩這遊戲的玩家(MS)。

《心跳回憶》可算是筆者其中一個深刻的遊戲，因為當第一眼見到《心跳》的封面時便已喜歡了它，之後更儲了一筆零用錢將遊戲買下來，不過當時仍是中學生的筆者根本沒有什麼PlayStation，只可以在朋友的家中玩。當筆者玩過之後，覺得除了畫面華麗(當時)之外，從中更得到一種和現實一樣的追女仔感覺。(怪傑)

第2位 STREET FIGHTER II

製造商：CAPCOM
遊戲類型：FIG
發售日：10-6-92
曾登場機種：SFC

單靠一支搖桿和幾個掣就能控制一個人做出各種雜複動作，單是構想已經很了不起。充滿延伸性的對戰形式和招式判定，在玩家們之間產生以往只在武俠小說才會發生的切磋武藝般的討論，證明了玩遊戲也可以令人產生交流。(米奇)

《STREET FIGHTER II》到底如何經典？相信亦不要用拙者多費唇舌吧！至於問遊戲為何在拙者心目中具有如此崇高的地位，拙者想應該是當年接觸遊戲過後，所感受到的那種莫名其妙的震撼力，自始拙者便愛上玩格鬥遊戲，因此《STREET FIGHTER II》的出現，對於拙者個人來說的印象也頗為深刻。(KOTARO)

第3位 FINAL FANTASY V

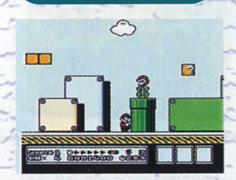
製造商：SQUARE
遊戲類型：RPG
發售日：6-12-92(SFC)
曾登場機種：SFC／PS

在《Final Fantasy V》當中，筆者最喜愛它的遊戲系統，那種利用「職業」來學取能力的方式，雖然有點兒複雜，但是又卻非常有趣，秘密多已不在話下，再加上故事很充實，因此筆者選擇了它(MS)。

在8集的《FINAL FANTASY V》之中，筆者覺得最有「FANTASY味道」的便是第5集，不論在故事又或是畫面的表達上也能貫徹這種風格，相比起第7和8集的華麗戰鬥，第5集的得更實際，更直接，不用造作也能成功的吸引玩者。(赤目黑龍)

第4位 孖寶兄弟3

製造商：任天堂
遊戲類型：ACT
發售日：23-10-88
曾登場機種：FC



由於這一集比起之前的作品有更多的道具，而且隱藏的東西又夠多，最令人難忘的當然是魔笛，以及P翼啦。(非洲)

第5位 FINAL FANTASY IV

製造商：SQUARE
遊戲類型：RPG
發售日：19-7-91(SFC)
曾登場機種：SFC／PS

由紅白機進化至超任，《FF》這一集的突破令在下最為深刻，不論是畫面、EVENT的表現、BGM、系統或故事上，在當年來説已算得上是有很高的完成度，唯一較不滿的始終是故事到了後期突然變成了星球大戰吧。(J.J)

第6位 DRAGON QUEST III

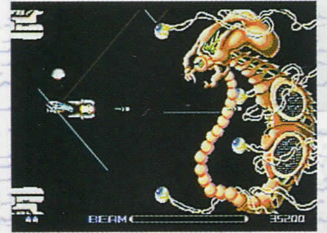
製造商：ENIX
遊戲類型：RPG
發售日：10-2-88(FC)
曾登場機種：FC／SFC

《DQ III》是筆者最喜歡的3隻RPG其中之一，系統、故事、平衡性與畫面都是當時超水準之選，成為往後所有日式RPG的典範；唯獨感到古怪的是男女勇者竟然造型一樣。(福田)

第7位 R-TYPE I

製造商：IREM
遊戲類型：STG
發售日：25-3-88(PCE)
曾登場機種：PCE／AC

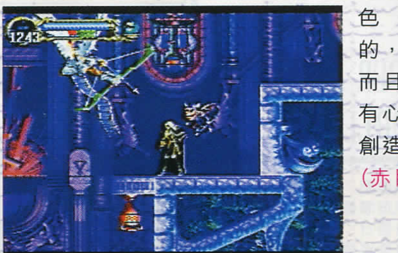
此遊戲最吸引筆者的地方，就是每一版所營造出來的氣氛均異常突出。另外，其機體及敵人設計均堪稱一絕，故是筆者其中一隻最喜歡的射擊遊戲。(AGENT X)



第8位 惡魔城DRACULA X~月下夜想曲

製造商：KONAMI
遊戲類型：ARPG
發售日：20-3-97(PS)
曾登場機種：PS／SS

這遊戲的出色之處是在畫面的處理之上，就例如在SAVE之時，使用主角進出棺木作為畫面的表達，這是非常出色的，而且在版圖的設計上亦是非常有心思，再加上音樂的配合，創造出真正的「惡魔城世界」。(赤目黑龍)



第9位 熱血進行曲

製造商：TECHNOS JAPAN
遊戲類型：ACT
發售日：12-10-90
曾登場機種：FC

絕對是測試朋友的好遊戲，4人同時進行遊戲是其最吸引的地方，而當中的比賽項目十分抵死。(非洲)

第10位 聖鬥士星矢 黃金傳説完結篇

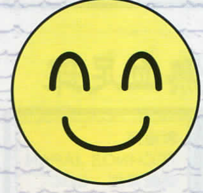
製造商：BANDAI
遊戲類型：ARPG
發售日：30-5-88
曾登場機種：FC

採用了原著中最受歡迎的「黃金聖鬥士」篇為題材，在劇情上顯得相當緊湊；除了每位聖鬥士的絕招全部落齊外，每一戰的特殊EVENT亦和原著一樣，對於有看過原著的人，玩起來會倍感愛不釋手。(J.J)

第11位 幕末浪漫第二幕 月華之劍士~月中芳華 散緩月下

製造商：SNK
遊戲類型：FIG
發售日：28-1-99
曾登場機種：NG

第13位 惡魔城



製造商：KONAMI
遊戲類型：ACT
發售日：26-9-86
曾登場機種：FC

第15位 STREET FIGHTER ZERO II

製造商：CAPCOM
遊戲類型：FIG
發售日：9-8-96(PS)
曾登場機種：PS／SS／SFC／AC

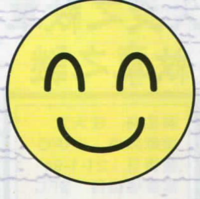
第12位 Ys I・II

製造商：HUDSON
遊戲類型：ARPG
發售日：21-12-89
曾登場機種：PCE

第14位 聖劍傳説3

製造商：SQUARE
遊戲類型：ARPG
發售日：30-9-95
曾登場機種：SFC

第16位 聖劍傳説2



製造商：SQUARE
遊戲類型：ARPG
發售日：6-8-93
曾登場機種：SFC

第17位 1943

製造商：CAPCOM
遊戲類型：STG
發售日：20-6-89(FC)
曾登場機種：FC／AC

第18位 SUPER MARIO WORLD

製造商：任天堂
遊戲類型：ACT
發售日：21-11-90
曾登場機種：SFC

第19位 GRANDIA

製造商：GAME ARTS
遊戲類型：RPG
發售日：18-12-97
曾登場機種：SS

第20位 BIO HAZARD

製造商：CAPCOM
遊戲類型：AVG
發售日：22-3-96(PS)
曾登場機種：PS／SS

第21位 Ys IV The Dawn of Ys

製造商：HUDSON
遊戲類型：ARPG
發售日：22-12-93
曾登場機種：PCE

第22位 RAVE RACER

製造商：NAMCO
遊戲類型：RAC
發售日：1995年作品
曾登場機種：AC

第23位 火炎之紋章 紋章之謎

製造商：任天堂
遊戲類型：SRPG
發售日：21-1-94
曾登場機種：SFC

第24位 SOUL HACKERS

製造商：ATLUS
遊戲類型：RPG
發售日：13-11-97(SS)
曾登場機種：SS／PS

第25位 SD 高達 膠囊戰記

製造商：BANDAI
遊戲類型：SLG
發售日：25-6-89
曾登場機種：FC

第26位 THE SUPER 忍

製造商：SEGA
遊戲類型：ACT
發售日：2-12-89
曾登場機種：MD

第27位 AFTER BURNER II

製造商：電波新聞社
遊戲類型：STG
發售日：23-3-90(MD)
曾登場機種：MD／AC

第28位 第三次超級機械人大戰

製造商：BANPRESTO
遊戲類型：SRPG
發售日：23-7-93
曾登場機種：SFC

第29位 熱血足球

製造商：TECHNOS JAPAN
遊戲類型：SOC
發售日：18-5-90
曾登場機種：FC

第30位 SIM CITY (任天堂版)

製造商：任天堂
遊戲類型：SLG
發售日：26-4-91
曾登場機種：SFC

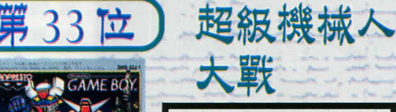
第31位 龍珠 2 大魔王復活

製造商：BANDAI
遊戲類型：RPG
發售日：12-8-88
曾登場機種：FC

第32位 ROMANCING SAGA 2

製造商：SQUARE
遊戲類型：RPG
發售日：10-12-93
曾登場機種：SFC

第33位 超級機械人大戰



製造商：BANPRESTO
遊戲類型：SRPG
發售日：20-4-91
曾登場機種：GB

第34位 電車GO！2

製造商：TAITO
遊戲類型：SLG
發售日：18-3-99(PS)
曾登場機種：PS／AC

第35位 魂斗羅

製造商：KONAMI
遊戲類型：ACT
發售日：9-2-99
曾登場機種：FC

第36位 薩爾達傳說

製造商：任天堂
遊戲類型：ARPG
發售日：21-2-86
曾登場機種：FC

第37位 幪面超人 BLACK~對決 SHADOW MOON

製造商：BANDAI
遊戲類型：ACT
發售日：15-4-88
曾登場機種：FC

第38位 DRAGON QUEST II

製造商：ENIX
遊戲類型：RPG
發售日：26-1-87
曾登場機種：FC

第39位 天外魔境 II 卍MARU

製造商：HUDSON
遊戲類型：RPG
發售日：26-3-92
曾登場機種：PCE

第40位 STREET FIGHTER

製造商：CAPCOM
遊戲類型：FIG
發售日：1987年作品
曾登場機種：AC／PCE

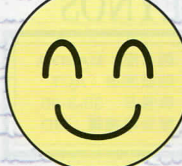
第41位 足球小將

製造商：TECMO
遊戲類型：SLG
發售日：28-4-88
曾登場機種：FC

第42位 WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 3~FINAL Ver.

製造商：KONAMI
遊戲類型：SOC
發售日：12-11-98
曾登場機種：PS

第43位 BUBBLE BOBBLE



製造商：TAITO
遊戲類型：ACT
發售日：30-10-87(FC)
曾登場機種：AC／FC

第44位 櫻大戰

製造商：SEGA
遊戲類型：SLG
發售日：27-9-96
曾登場機種：SS

第45位 靈幻道士

製造商：PONY CANYON
遊戲類型：ARPG
發售日：16-9-88
曾登場機種：FC

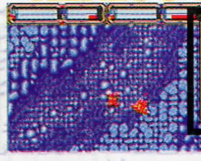
第46位 TRUE LOVE STORY

製造商：ASCII
遊戲類型：SLG
發售日：13-12-96
曾登場機種：PS

第47位 WIZARDRY II

製造商：ASCII
遊戲類型：RPG
發售日：21-2-89
曾登場機種：FC

第48位 雷霆計劃 HERZOG ZWEI



製造商：TECHNO SOFT
遊戲類型：SLG
發售日：15-12-89
曾登場機種：MD

第49位 女神異聞錄 PERSONA

製造商：ATLUS
遊戲類型：RPG
發售日：20-9-96
曾登場機種：PS

第50位 足球小將III

製造商：TECMO
遊戲類型：SLG
發售日：17-7-92
曾登場機種：SFC

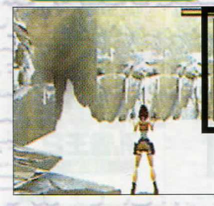
第51位 LAND STALKER~皇帝的財寶

製造商：SEGA
遊戲類型：ARPG
發售日：30-10-92
曾登場機種：MD

第52位 中華大仙

製造商：TAITO
遊戲類型：STG
發售日：22-9-89
曾登場機種：FC／AC

第53位 TOMB RAIDER

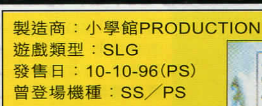


製造商：VICTOR SOFT
遊戲類型：ACT
發售日：14-2-97(PS)
曾登場機種：PS／SS

第54位 實況 WORLD SOCCER 2 FIGHTING ELEVEN

製造商：KONAMI
遊戲類型：SOC
發售日：22-9-95
曾登場機種：SFC

第55位 結婚 -Marriage



製造商：小學館PRODUCTION
遊戲類型：SLG
發售日：10-10-96(PS)
曾登場機種：SS／PS

第56位 ACE COMBAT 2

製造商：NAMCO
遊戲類型：STG
發售日：30-5-97
曾登場機種：PS

第57位 THOR 精靈王紀傳

製造商：SEGA
遊戲類型：ARPG
發售日：26-4-96
曾登場機種：SS

第58位 熱血物語

製造商：TECHNOS JAPAN
遊戲類型：ARPG
發售日：25-4-89
曾登場機種：FC

第59位 薩爾達傳説 時之洋笛

製造商：任天堂
遊戲類型：ARPG
發售日：21-11-98
曾登場機種：N64

第60位 孔雀王2～幻影城

製造商：SEGA
遊戲類型：ACT
發售日：25-11-89
曾登場機種：MD

第61位 重裝機兵 VALKEN

製造商：MASIYA
遊戲類型：ACT
發售日：18-12-92
曾登場機種：SFC

第62位 月風魔傳

製造商：KONAMI
遊戲類型：ACT
發售日：7-7-87
曾登場機種：FC

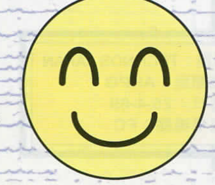
第63位 LANGRISSER IV&V

製造商：MASIYA
遊戲類型：SRPG
發售日：28-1-99
曾登場機種：PS

第64位 翡翠龍傳説

製造商：NEC HOME ELECTRONICS
遊戲類型：RPG
發售日：28-1-94(PCE)
曾登場機種：PCE／SFC

第65位 大工源先生



製造商：IREM
遊戲類型：ACT
發售日：1990年作品
曾登場機種：AC

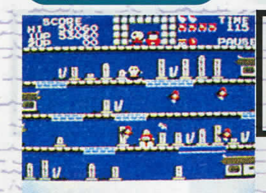
第66位 幽遊白書 FINAL～魔界最強列傳

製造商：NAMCO
遊戲類型：FIG
發售日：24-3-95
曾登場機種：SFC

第67位 心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3 啟程之詩

製造商：KONAMI
遊戲類型：AVG
發售日：1-4-99
曾登場機種：PS／SS

第68位 忍者查查丸



製造商：JALECO
遊戲類型：ACT
發售日：15-11-85
曾登場機種：FC

第69位 WINNING POST II

製造商：KOEI
遊戲類型：SLG
發售日：18-3-95(SFC)
曾登場機種：SFC／PS／SS

第70位 BOMBERMAN

製造商：HUDSON
遊戲類型：ACT
發售日：19-12-85(FC)
曾登場機種：FC／PS

第71位 NECTARIS

製造商：HUDSON
遊戲類型：SLG
發售日：9-2-89(PCE)
曾登場機種：PCE／PS

第72位 WORLD ADVANCED大戰略 作戰FILE

製造商：SEGA
遊戲類型：SLG
發售日：15-3-96
曾登場機種：SS

第73位 唐老鴨夢冒險

製造商：CAPCOM
遊戲類型：ACT
發售日：26-1-90
曾登場機種：FC

第74位 LUNAR THE SILVER STAR

製造商：GAME ARTS
遊戲類型：RPG
發售日：26-6-92(MD)
曾登場機種：MD／SS

第75位 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 2

製造商：SEGA
遊戲類型：RAC
發售日：28-1-99(DC)
曾登場機種：DC／AC

第76位 拳皇'97

製造商：SNK
遊戲類型：FIG
發售日：25-9-97(NG)
曾登場機種：NG／PS／SS

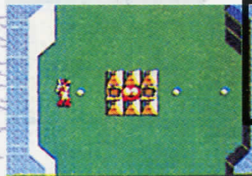
第77位 V.R. ～VIRTUA RACING

製造商：SEGA
遊戲類型：RAC
發售日：18-3-94(MD)
曾登場機種：MD／SS

第78位 重裝機兵 LEYNOS

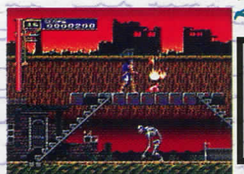
製造商：MASIYA
遊戲類型：ACT
發售日：30-3-90
曾登場機種：MD

第79位 嘉蒂外傳



製造商：IREM
遊戲類型：ARPG
發售日：5-2-88
曾登場機種：FC

第80位 惡魔城X血之輪迴



製造商：KONAMI
遊戲類型：ACT
發售日：29-10-93
曾登場機種：PCE

第81位 RIDGE RACER REVOLUTION

製造商：NAMCO
遊戲類型：RAC
發售日：3-12-95
曾登場機種：PS

第82位 SIDE ARM 絕對合體

製造商：CAPCOM
遊戲類型：STG
發售日：14-7-89
曾登場機種：PCE／AC

第83位 修羅之門

製造商：SEGA
遊戲類型：SLG
發售日：7-8-92
曾登場機種：MD

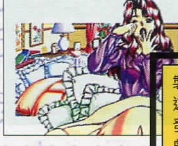
第84位 時之繼承者 PHANTASY STAR III

製造商：SEGA
遊戲類型：RPG
發售日：21-4-90
曾登場機種：MD

第85位 龍珠Z ～超級撒亞人傳説

製造商：BANDAI
遊戲類型：RPG
發售日：25-1-92
曾登場機種：SFC

第86位 卒業 GRADUATION



製造商：NEC AVENUE
遊戲類型：SLG
發售日：30-7-93(PCE)
曾登場機種：PCE／PS／SS

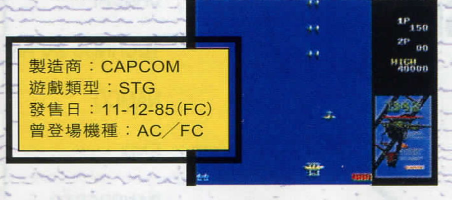
第87位 HIGHWAY STAR

製造商：SQUARE
遊戲類型：RAC
發售日：7-8-97
曾登場機種：FC

第88位 AFTER BURNER

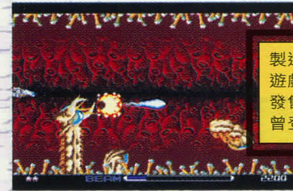
製造商：SEGA
遊戲類型：STG
發售日：1986年作品
曾登場機種：AC

第89位 1942



製造商：CAPCOM
遊戲類型：STG
發售日：11-12-85(FC)
曾登場機種：AC／FC

第90位 R-TYPE II

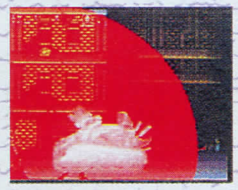


製造商：HUDSON
遊戲類型：STG
發售日：3-6-88
曾登場機種：PCE

第91位 DECATHLETE

製造商：SEGA
遊戲類型：SPT
發售日：12-7-96(SS)
曾登場機種：AC／SS

第92位 魂斗羅 SPIRITS



製造商：KONAMI
遊戲類型：ACT
發售日：28-2-92
曾登場機種：SFC

第93位 DRAGON QUEST MONSTERS

製造商：ENIX
遊戲類型：RPG
發售日：25-9-98
曾登場機種：GB

第94位 GOLDEN EYE 007

製造商：任天堂
遊戲類型：STG
發售日：23-8-97
曾登場機種：N64

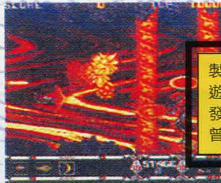
第95位 AXELAY

製造商：KONAMI
遊戲類型：STG
發售日：11-9-92
曾登場機種：SFC

第96位 GRADIUS

製造商：KONAMI
遊戲類型：STG
發售日：25-4-86(FC)
曾登場機種：AC／FC／PCE

第97位 THUNDER FORCE III



製造商：TECHNO SOFT
遊戲類型：STG
發售日：8-6-90(MD)
曾登場機種：MD／SFC

第98位 VIRTUA FIGHTER II

製造商：SEGA
遊戲類型：FIG
發售日：1-12-95
曾登場機種：SS

第99位 熱血硬派

製造商：TECHNOS JAPAN
遊戲類型：ACT
發售日：17-4-87
曾登場機種：FC

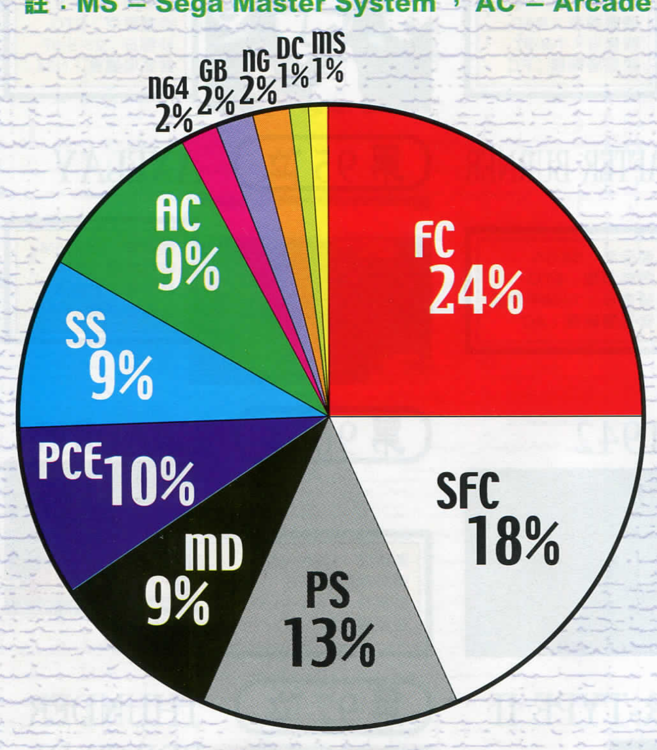
第100位 ALBERT ODYSSEY 外傳～LEGEND OF ELDEAN

製造商：SUNSOFT
遊戲類型：RPG
發售日：9-8-96
曾登場機種：SS

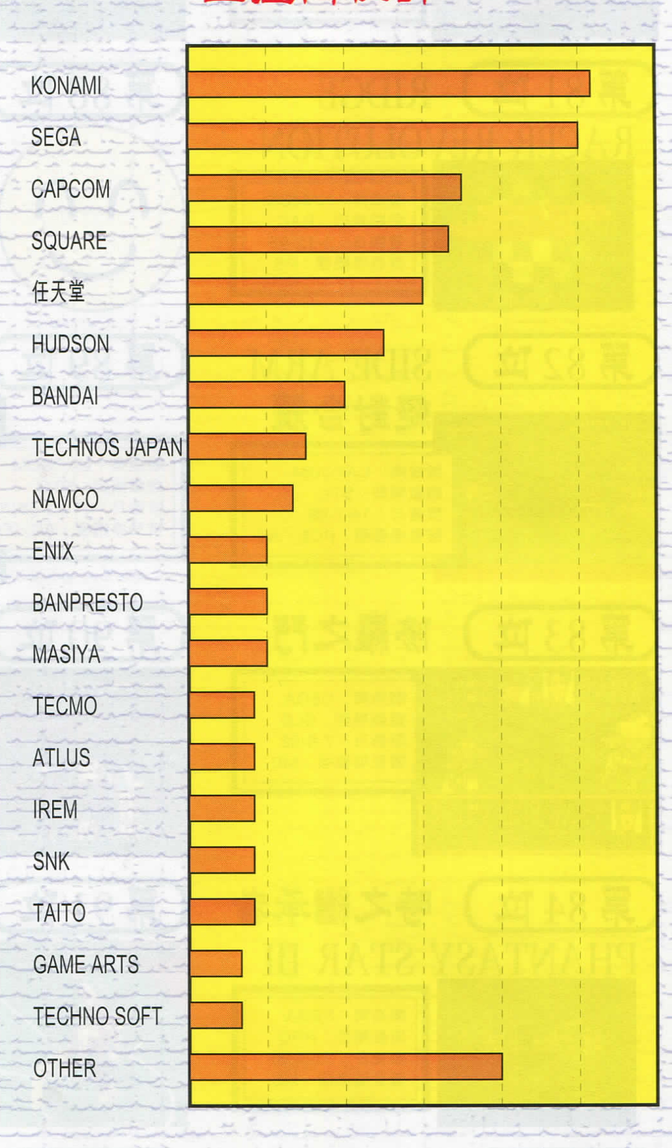
編輯投票結果

機種統計

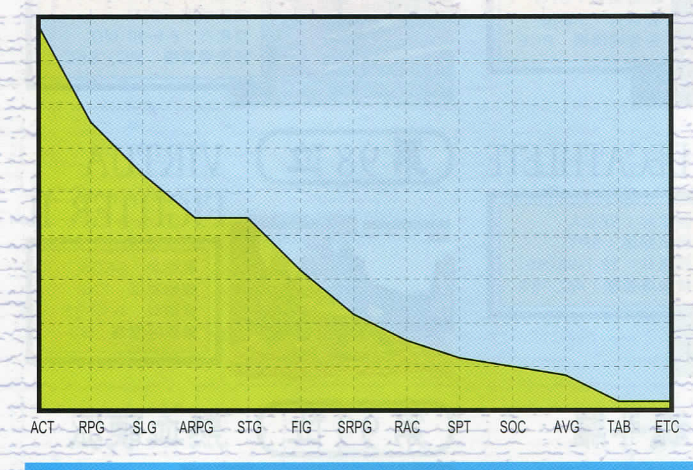
註：MS = Sega Master System ， AC = Arcade



生產商統計



遊戲類型統計



後記

經過社內眾編輯精挑細選之後，這100隻遊戲真的是得來不易的啊！説回這100隻遊戲，我説得上最喜歡的要是《聖劍傳説2》，接下來的便是《熱血行進曲》及《聖劍傳説3》了，都是一些可以雙打的遊戲，因為一個人玩是很悶的。筆者機齡其實不高，玩過的遊戲亦不多，玩得最多的便是MEGA DRIVE的遊戲，所以本身對SEGA也有一定的好感。

看了頭10位之後，其實大部份的GAME筆者也喜歡玩的，頭10位之中，遊戲類型各有不同，不過都以RPG為多，當中《FF》系列佔了其中的兩位，不竟也是歷史悠久的作品嘛。以前的作品在畫面質素方面都不及現在的啦，但是以遊戲性而言，現在似乎很多的遊戲都忽略了這一點，而着重於視覺上的享受，這會是製作人方面的IDEA越來越少嗎？是玩家的要求下降了呢？還是現在遊戲要以畫面作為生存路線？這一些疑問都是因為看近年來的作品而得出來的，不知道大家有沒有同感，不過如有不對的地方，還望各位指教指教。

第一次和着福田合作，真的辛苦了他，因為我也幫不上什麼忙，十分感謝他。當然還有MS的協力啦，遲點請食飯補數（等我有錢先...）。（非洲）

因為籌備與製作時間不足，效果實在不大滿意，希望大家見諒。不過非洲你太客氣了，筆者反而覺得自己有點不及呢。（福田）

答案： 米奇／心跳回憶、J.J／ROMANCING SAGA 2、MS／薩爾達傳説、赤目黑龍／超級機械人大戰、山寺良牙／電車GO！2、KOTARO／幪面超人BLACK~對決SHADOW MOON、AGENT X／1943、怪傑／魂斗羅、非洲／聖劍傳説2、福田／DRAGON QUEST II

各位PlayStation fans：
SCEH 支持香港經濟

這個星期好鬼累，不停將廿箱的PlayStation宣傳品搬來搬去，因為我們擴充營業啦！香港市面上一片停業裁員聲中，我們為了更好地服務香港機迷，以行動支持低迷的香港經濟，決定租埋對面寫字樓，面積大了，工作自然更加得心應手！來過的朋友都讚新的PlayStation產品陳列又靚又齊！

第一次過五一勞動節，居然係週未，真係吹漲！因為我們一向週六都不開工（OT另計）。不過D雜誌老編都可以透一透，仲通知我提前一日截稿添。

「反翻版口號」季軍揭曉

好緊張啊！等了幾個月，終於可以知道啦！經過會計師樓監票，及核數師對票，「PlayStation反翻版口號」的點票工作終於在昨晚十一點完成了！為了加強公允性（因為史上最強大評選團團員包括《Game Players》、《Game Plus》、《Game Weekly》、《Gamely》、《Co Co》、《Exam》六位主編及小弟本人，七個都係麻甩佬，沒有用女性的眼光來評鑑）。所以我再力邀SCEH三大美女，加入最後的評選，所以結果絕對可以代表全港男女老幼的民意。

其實我仲緊張過你們，因為我好想第一時間知邊個標著出來，我鍾意個D有冇份？咁我們即刻去睇下季軍作品！

季軍作品：

林仁

香港人人玩翻版
搞到正版冇人玩
遊戲廠商收入減
S.C.E.H.大門關
P.S.專頁要腰斬
香港機迷變罪犯
你仲旨意有game玩
若然香港冇翻版
遊戲廠商有得賺
打入香港市場爭
推出遊戲中文版
咁就可能有得玩
太空戰士香港版！

評分分配：（最高5分，最低1分）
《Game Players》米奇：4分
《Game Plus》飛龍：5分
《Game Weekly》電玩太郎：5分
《Gamely》凝空：3分
《Co Co》阿英：3分
《Exam》Ken：3分
SCEH Akio：3分
SCEH 三大美女：5分

評價： 林君很有誠意的一個作品，而且舖排出深刻的意境。首先以想像的方式，使機迷反省他們自己的行為，最終會使大家都冇得玩。而另一方面，林君又為大家指出另一條明路，如果大家識Do的話，最終受益者是香港人自己，因為可以唔使成日係度估日文，仲可以玩港版《FF8》！

想看亞軍，冠軍的佳作？吊下你們D癮先，請看下回專頁分解！

另外為慶祝SCEH擴充營業，今期PlayStation專頁特意送出《Spryo the Dragon》Pinup共3套及在外面不易找到的《Omega Boost》體驗版共10隻，讓讀者與我們一起分享這份盛份，想得到這份喜悅的話，請即填妥表格，並寄來《遊戲誌》的PlayStation專頁，信封面請註明「SCEH擴充營業送賀禮」就得啦！

SCEH 信箱回覆

Akio，你好：

$2600！

無錯！兩仟幾！炒到咁厲害。

起初我真係唔like你們，因為你們打正旗號為HK PlayStation代理，一個好遊戲個個都想有，你們都入唔到，有點兒失望。

不過，其實你們好成功。因為你們一路有向日本爭取好多好遊戲，所以水貨商人平時無什麼好貨可以炒，今次「DDR」他們有機會搶錢，就証明你們的銷售方針是正確的。

最後，我看了你們的專頁，有沒有串錯我個姓？係咪有份講我？

最最後，最新消息，$1980（連《電車GO！》1手擊）……哈哈，有人炒糗了……

我只有等到價位低一點才買罷

Astley Cheng

Astley君：

對不起，我真係幫不到你，因為「DDR」的版權只能在日本國內發售，不能做行貨，我都唔想架！

我們爭取緊七月「DDR2」（當然係game和毯一起賣）來香港賣，仲未知成數，

你指幾時串錯你個姓！

Akio 覆

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評、建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong（SCEH），又或者寄e-mail俾Akio！

你現在可以隨時和SCEH的Akio聯繫，他會回覆你的電郵，或刊登在雜誌上。

電子郵件地址是：akio@sceh.sony.com.hk

「SCEH 擴充營業送賀禮」抽獎表格

姓名：＿＿＿＿＿＿（中文）＿＿＿＿＿＿（英文）

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：＿＿＿＿＿＿性別：＿＿身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（ ）

請註明希望獎品——

□《Spryo the Dragon》Pinup
□《Omega Boost》體驗版

※不接受影印本

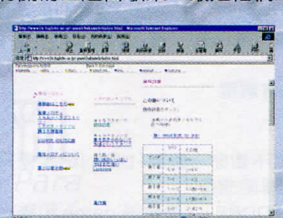
最近香港年青人流行將手提電話的鈴聲改為時下的流行曲，雜誌的特輯和有關的網頁多得很。在日本也有同樣的情況，他們將電話鈴聲稱為「着メロ」，曲種不單有流行曲，還有動畫歌和遊戲音樂。米奇今次揀選來一些遊戲和動畫歌的電話鈴聲，讓各位熱愛動畫和遊戲的朋友的手提電話更能反映你的個性。

找尋遊戲動畫鈴聲

要找尋遊戲和動畫歌的電話鈴聲曲譜，最簡單直接就是到網頁去找尋。找尋的時候只要以「着メロ(chakumero)」為KEYWORD來搜尋就會找到一大堆有關的網頁，每個網頁或多或少都會有關於動畫和遊戲的曲譜的。

不過，日本的曲譜不是全都對應香港人現時最常用的「愛立信式」輸入法的。在日本，現時最多人介紹的手電曲譜是用在Dokomo P207這型號上的，這種型號不單有3組八度音(即高中低音)，還可以設定每個音的長度，可儲存的音符數超過100個，而愛立信就稍遜一籌，只有兩組八度音(即高低音或中低音)，可調節的音的長度亦只有長短兩級，而可儲存的音符數量更只得40個，要完全重現音樂的原來節拍自然不容易，不過還是可以盡量克服的。

另一個得到動畫和遊戲手電曲譜的途徑就是各動畫月刊了。這些月刊每季都會乘着新動畫啟播而推出有關的主題曲歌集，最近他們更加入手電曲譜，真是手電擁有者的恩物。



■在網上不愁找不到載有遊戲手電音樂曲譜的網頁

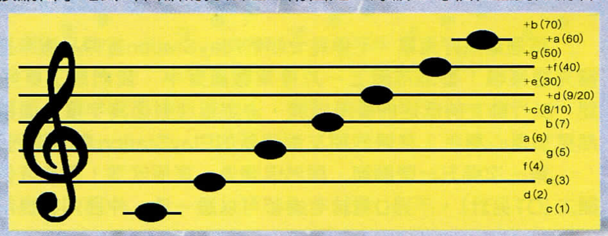
■最新的日本動畫雜誌附送的最新一季動畫主題曲歌集，部分已開始附有手電曲譜了。

手電鈴聲Q&A　1

只得五線譜可以編出手電曲譜嗎？

當然可以，五線譜更是最直接編出手電鈴聲曲譜的方法哩。附圖是五線譜上每個位置對應的音階，只要看看音符的位置，輸入相對的字母，所編出來的曲譜就跟原曲差不多了，再根據手電發音的特性略加修改音符的長度就可以。

註：( )內為手電上的相對按鍵



手電鈴聲Q&A　2

模擬軟件助你編曲

如果你對編製手電曲譜很有興趣的話，那就一定要到以下網頁去下載這個Ericsson GH688/788 Musicbox軟件來幫助曲了。這個軟件非常易用，只要在上面的空白列輸入字母，按PLAY就會將音響模擬出來，而且還可以將編好的歌儲存下來，對編曲非常有幫助。

網址：http://cellular.co.za/ericsson-melodies.htm

名曲檢閱

鍵譜圖例：

1	按1掣
1（紅色）	按下1掣一秒鐘以上

White Reflection (Gundam Wing OP主題曲)

曲譜					
D	p	E	p	F	f
p	p	E	p	F	p
C	p	p	C	D	E
G	p	F	p	E	F
p	G	p	A	e	p

鍵譜					
2	*	3	*	4	4
*	*	3	*	4	*
1	*	*	1	2	3
5	*	4	*	3	4
*	5	*	6	3	*

Heats (真三一萬能俠OP 2)

曲譜					
+#C	+#C	+#D	+F	#A	p
p	+F	+#F	+F	+#d	+#C
p	+C	p	+#G	p	+F
p	p	+F	+F	+#F	+F
+#D	+#C	+C	+#C	+#D	+#C
p					

鍵譜					
8#	8#	9#	40	6#	*
*	40	40#	40	9#	8#
*	8	*	50#	*	40
*	*	40	40	40#	40
9#	8#	8	8#	9#	8#
*					

巴別二世

曲譜					
A	p	a	+f	+e	+d
+c	#A	g	+C	g	A
p	#a	#a	#a	a	G
+D	+C	#a	#a	A	p
+F	+E	+D	+c	A	+C
+d	+d	+d	+C	+E	+D
p					

鍵譜					
6	*	6	40	50	40
8	6#	5	8	5	6
*	6#	6#	6#	6	5
9	8	6#	6#	6	*
40	30	9	8	6	8
9	9	9	8	30	9
*					

True Love Story 桂木綾音主題曲

曲譜					
+e	+#f	+#G	+#g	+#f	+#g
+a	+#f	p	+A	+#G	+#f
+E	+#g	+#f	+e	+#d	+#C
p	+#c	+#d	+e	+E	+#d
+#c	b	p	b	+e	+e
+#F	+#G	+a	+#F	p	

鍵譜					
30	40#	50#	50#	40#	50#
60	40#	*	6	50#	40#
30	50#	40#	30	9#	8#
*	8#	9#	30	30	9#
8#	7	*	7	30	30
40#	50#	6	40#	*	

True Love Story 南彌生主題曲

曲譜					
+D	+B	+D	+a	+G	p
+#F	+e	+#F	p	+G	+c
+C	p	p	+D	+A	+D
+g	+#F	p	+#F	+E	+#F
+G	b	B	p		

鍵譜					
9	70	9	60	50	*
40#	30	40#	*	50	8
8	*	*	9	60	9
50	40#	*	40#	30	40#
50	7	7	*		

心跳回憶藤崎詩織主題音樂

曲譜					
G	B	+c	+d	+e	p
+c	b	A	+f	+e	+d
p	+e	+f	+G	b	+d
+c	p	+f	+g	+A	+f
+e	+D	p	p		

鍵譜					
5	7	8	9	30	*
8	7	6	40	30	9
*	30	40	50	7	9
8	*	40	50	60	40
30	9	*	*		

別放棄夢想（藤崎詩織）

曲譜					
F	f	g	a	p	+C
+d	+c	p	D	d	e
f	p	A	#a	a	p
D	d	e	f	F	c
p	C	D	F	e	f
p	G	a	g	p	

鍵譜					
4	4	5	6	*	8
9	8	*	2	2	3
4	*	6	6#	6	*
2	2	3	4	4	1
*	1	2	4	3	4
*	5	6	5	*	

現在仍很遙遠的愛歌（心跳回憶插曲）

曲譜					
#d	#d	f	g	#g	#A
#a	#A	+c	g	#A	p
#a	#a	#g	g	f	#D
F	#d	G	p	+C	#a
#G	#A	p	#D	f	g
#a	#G	p	#a	G	#D
#d	F	#D	p		

鍵譜					
2#	2#	4	5	5#	6#
6#	6#	8	5	6#	*
6#	6#	5#	5	4	2#
4	2#	5	*	8	6#
5#	6#	*	2#	4	5
6#	5#	*	6#	5	2#
2#	4	2#	*		

Candy Candy（小甜甜 OP）

曲譜					
e	f	G	p	A	e
G	p	G	+C	B	A
G	F	p	d	e	f
F	p	F	d	F	d
B	A	G	G	F	G
E					

鍵譜					
3	4	5	*	6	3
5	*	5	8	7	6
5	4	*	2	3	4
4	*	4	2	4	2
7	6	5	5	4	5
3					

宇宙戰艦大和號

曲譜					
d	d	d	d	d	f
A	g	a	g	f	e
e	C	D	E	F	d
G	#A	A	p	+e	+E
+f	+E	+C	+F	+F	+E
+E	+D	+D	p		

鍵譜					
2	2	2	2	2	4
6	5	6	5	4	3
3	1	2	3	4	2
5	6#	6	*	30	30
40	40	8	40	40	30
30	9	9	*		

鄰家的龍貓（龍貓主題曲）

曲譜					
+c	+d	+e	+f	+g	p
+e	+C	+g	+F	+d	p
+F	+d	B	+f	+E	+c
p	A	+A	+g	+f	+e
+f	+G	+c	+C	p	+e
+f	+e	+c	+f	+e	+c
+a	+G				

鍵譜					
8	9	30	40	50	*
30	8	50	40	9	*
40	9	7	40	30	8
*	6	60	50	40	30
40	50	8	8	*	30
40	30	8	40	30	8
60	50				

乘着你（天空之城主題曲）

曲譜					
a	b	+C	b	+C	+E
B	p	E	A	g	A
+C	G	p	e	e	F
e	F	+C	E	p	+c
+c	+c	B	#f	#F	B
B					

鍵譜					
6	7	8	7	8	30
7	*	3	6	5	6
8	5	*	3	3	4
3	4	8	3	*	8
8	8	7	4#	4#	7
7					

Feeling Heart
（To Heart PS版&動畫版OP）

曲譜					
+#g	+#G	+#g	+#G	+#f	+e
+B	p	+#f	+#F	+e	+#d
+E	p	+e	+e	+B	+a
+#g	+#G	+#f	+E	p	+#c
+#D	+e	B	p	+#c	+#D
+e	+A	+B	+#g	+#f	+e
+#D	+E	p			

鍵譜					
50#	50#	50#	50#	40#	30
70	*	40#	40#	30	9#
30	*	30	30	70	60
50#	50#	40#	30	*	8#
9#	30	7	*	8#	9#
30	60	70	50#	40#	30
9#	30	*			

Brand New Heart
（To Heart PC 版主題曲）

曲譜					
G	+C	p	F	p	p
d	#d	f	f	f	f
f	#d	d	#D	p	p
#d	#d	f	G	+C	p
F	f	+d	+c	#A	p
#a	+c	#a	G	G	p

鍵譜					
5	8	*	4	*	*
2	2#	4	4	4	4
4	2#	2	2#	*	*
2#	2#	4	5	8	*
4	4	9	8	6#	*
6#	8	6#	5	5	*

檄！帝國華擊團（櫻大戰 OP）

曲譜					
A	B	+#C	p	+#C	b
a	B	p	B	+#c	+D
+e	+d	+#c	b	a	+#C
p	+#C	B	A	p	A
#g	#c	E	p	#c	e
#F	p	+#c	b	+#c	a
#f	A	p			

鍵譜					
6	7	8#	*	8#	7
6	7	*	7	8#	9
30	9	8#	7	6	8#
*	8#	7	6	*	6
5#	1#	3	*	1#	3
4#	*	8#	7	8#	6
4#	6	*			

殘酷天使的命題
（新世紀 EVANGELION OP）

曲譜					
D	F	G	f	g	g
g	+c	#a	a	g	A
p	A	+C	+D	g	f
+c	+c	a	+c	+C	+d
p					

鍵譜					
2	4	5	4	5	5
5	8	6#	6	5	6
*	6	8	9	5	4
8	8	6	8	8	9
*					

熱風！疾風！CYBUSTER（魔裝機神主題曲）

曲譜					
D	f	A	g	f	E
C	p	p	d	e	F
e	f	g	+C	e	p
e	D	p			

鍵譜					
2	4	6	5	4	3
1	*	*	5	6	7
3	4	5	8	3	*
3	2	*			

往北去

曲譜					
#C	#F	p	#f	#g	#a
+#C	#a	F	p	#C	#D
p	#d	f	#f	#A	#f
#C	p				

鍵譜					
1#	4#	*	4#	5#	6#
8#	6#	4	*	1#	2#
*	2#	4	4#	6#	4#
1#	*				

擁抱季節

曲譜					
C	#A	A	g	f	g
A	C	#A	A	g	a
g	F	f	e	f	p
f	e	f	D	e	F
f	e	f	C	e	F
f	e	f	#A	p	f
e	g	G	F		

鍵譜					
1	6#	6	5	4	5
6	1	6#	6	5	6
5	4	4	3	4	*
4	3	4	2	3	4
4	3	4	1	3	4
4	3	4	6#	*	4
3	5	5	4		

Depend on You
（Thousand Arms主題曲）

曲譜					
#f	+#c	b	A	p	a
#G	p	#G	a	#g	#f
p	#f	+#c	b	A	p
a	B	a	B	+#c	+#C
p	e	#F	a	#G	p
#g	#G	b	A	p	A
#G	#f	#f			

鍵譜					
4#	8#	7	6	*	6
5#	*	5#	6	5#	4#
*	4#	8#	7	6	*
6	7	6	7	8#	8#
*	3	4#	6	5#	*
5#	5#	7	6	*	6
5#	4#	4#			

可有記起愛
（超時空要塞劇場版主題曲）

曲譜					
a	A	a	A	c	c
D	p	#a	#A	#a	#A
d	d	E	p	c	G
F	p	F			

鍵譜					
6	6	6	6	1	1
2	*	6#	6#	6#	6#
2	2	3	*	1	5
4	*	4			

Eyes on me
（Final Fantasy VIII 插曲）

曲譜					
C	E	G	B	p	a
A	p	p	A	B	+C
A	p	g	G	p	p
E	F	G	G	p	f
F	p	p	F	G	A
A	p	g	G		

鍵譜					
1	3	5	7	*	6
6	*	*	6	7	8
6	*	5	5	*	*
3	4	5	5	*	4
4	*	*	4	5	6
6	*	5	5		

Final Fantasy主題音樂

曲譜					
D	G	A	D	+C	p
B	A	G	#f	g	A
G	G	#f	p	p	E
A	B	E	+D	p	+C
B	A	#g	b	A	E
B	B	A	p		

鍵譜					
2	5	6	2	8	*
7	6	5	4#	5	6
5	5	4#	*	*	3
6	7	3	9	*	8
7	6	5#	7	6	3
7	7	6	*		

足球小將

曲譜					
#D	#c	#d	#d	#f	p
#D	p	p	#G	#g	#f
f	#d	#c	#D	p	#f
#g	#f	#g	#G	#a	#G
p	#g	#g	#g	p	#F
f	#c	#D			

鍵譜					
2#	1#	2#	2#	4#	*
2#	*	*	5#	5#	4#
4	2#	1#	2#	*	4#
5#	4#	5#	5#	6#	5#
*	5#	5#	5#	*	4#
4	1#	2#			

雲的那方…
（Sentimental Graffiti 主題曲）

曲譜					
+#D	+#c	#a	+#C	+#d	#A
p	#a	+#c	+#c	#a	+#C
+#d	#A	p	+#C	+#c	+#c
b	b	#a	#a	#g	#g
#g	#g	#F	f	#F	

鍵譜					
9#	8#	6#	8#	9#	6#
*	6#	8#	8#	6#	8#
9#	6#	*	8#	8#	8#
7	7	6#	6#	5#	5#
5#	5#	4#	4	4#	

幪面超人

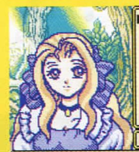
曲譜					
G	g	+C	p	p	+#d
+C	p	p	+d	+d	+d
+c	F	G	A	p	p
#a	#a	#a	a	g	G
a	g	f	g	A	p
p	#a	#a	#a	+c	+D
+c	#a	A	A	A	

鍵譜					
5	5	8	*	*	9#
8	*	*	9	9	9
8	4	5	6	*	*
6#	6#	6#	6	5	5
6	5	4	5	6	*
*	6#	6#	6#	8	9
8	6#	6	6	6	

HYPER NEOGEO WORLD '99

YURI 記事

各位已買了《BIOMOTOR UNITRON》的朋友請留意，我們原定於1/5開始憑收據到E-2遊戲店換領的攻略，由於製作上出現一點問題，現預定於17/5才開始換領。如果你還未知道這項消息的你，就請留意，此攻略本除了有《BIOMOTOR UNITRON》的攻略外，更有《KOF R-2》的MAKING MODE的內容，如果你是《拳皇》的擁躉的話，就一定要擁有了。



SNK 3D CG 插畫大募集

主題： SNK出品遊戲內的人物（如《THE KING OF FIGHTERS》系列、《餓狼傳說》系列、《龍虎之拳》系列、《侍魂》系列等）

招募期間： 1999年5月～1999年7月10日（比賽結果將於1999年7月14日開始的香港漫畫節中發表）

參賽類型：

1.CG 作品

FD 或 MO Disk（PICT 或 BMP 格式）

2.CG 影像作品

錄影帶（NTSC 或 PAL 均可）

比賽條款：

*CG 作品必須註明：
- i.製作機種，如 PC 、 Mac 等
- ii.製作軟件名稱，如 Lightwave 3D 、 Shade 等
- iii.製作時間
- iv.個人或團體資料

* 參賽作品版權屬主辦機構所有
* 參賽作品必須從未在任何媒體上公開過
* 所有作品均會歸還給參賽者
* 參賽作品數目不限

參加辦法：

所有參賽者請將作品及個人（或團體）資料郵寄或親交到 SNK Asia Ltd.。得獎作品名單及所有作品均會在香港漫畫節中展出。

獎品：

頭獎

雙人來回日本東京機票連NEOGEO WORLD入場券、NEOGEO POCKET COLOR 主機一部連最新遊戲軟件 2 款

二獎

Dreamcast 主機一部連《THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH》一隻及 NEOGEO POCKET COLOR 主機一部連遊戲軟件《KING OF FIGHTERS R-2》一隻及戰線

三獎

NEOGEO POCKET COLOR 主機三部連最新遊戲軟件 10 款

NEO CHERRY MASTER 爭分奪獎

由即日起截至7月底，如果你能夠玩《NEO CHERRY MASTER》拿到10,000 CREDIT以上的話，就可獲得NEOGEO POCKET主機一部。如果你還未嚐過《NEO CHERRY MASTER》的話，就可到以前提及過的試玩地，一嚐此遊戲的趣味。

SNK Vs CAPCOM（NGPC 版）緊急投票募集第二次結果發表

感謝大家對今個夏天及冬天預定推出的《SNK Vs CAPCOM》的關心及支持，我們將在適當時候再次募集投票。希望不論是CAPCOM迷也好，SNK迷也好，都支持本世紀最大的格鬥遊戲界盛事。

SNK人物人氣投票榜

SNK 人物	票數	SNK 人物	票數
八神庵（KOF 系列）	5	草薙柴舟（KOF 系列）	2
CLARK STEEL（怒系列）	4	楓（月華系列）	2
ROBERT GARCIA（龍虎系列）	4	BILLY KANE（餓狼系列）	1
坂崎獠（龍虎系列）	4	CHARIOTTE（侍魂系列）	1
不知火舞（餓狼系列）	4	GALFORD（侍魂系列）	1
草薙京（KOF 系列）	4	HEIDERN（怒系列）	1
ATHENA（PSYCHO SOLDIER）	3	MICKY（龍虎系列）	1
BLUE MARY（餓狼系列）	3	RICK STROWD（餓狼系列）	1
CHRIS（KOF 系列）	3	坂崎琢磨（龍虎系列）	1
TERRY BOGARD（餓狼系列）	3	大門五郎（KOF 系列）	1
VICE（KOF 系列）	3	山崎龍二（餓狼系列）	1
七枷社（KOF 系列）	3	天草四郎（侍魂系列）	1
東丈（餓狼系列）	3	牙神幻十郎（侍魂系列）	1
金家藩（餓狼系列）	3	守矢（月華系列）	1
ANDY BOGARD（餓狼系列）	2	色（侍魂 64 系列）	1
GEESE HOWARD（餓狼系列）	2	李香緋（餓狼系列）	1
KING（龍虎系列）	2	奈戶流留（侍魂系列）	1
LEONA（KOF 系列）	2	刹那（月華系列）	1
MATURE（KOF 系列）	2	真田小次郎（月華系列）	1
OROCHI（KOF 系列）	2	莉舞流留（侍魂系列）	1
RUGAL（KOF 系列）	2	雪（月華系列）	1
SHERMIE（KOF 系列）	2	嘉神慎之介（月華系列）	1
坂崎由里（龍虎系列）	2	蔡寶奇（餓狼系列）	1
二階堂紅丸（KOF 系列）	2	橘右京（侍魂系列）	1
矢吹真吾（KOF 系列）	2	霸王丸（侍魂系列）	1

CAPCOM人物人氣投票榜

CAPCOM 人物	票數	CAPCOM 人物	票數
NINA（BREATH OF FIRE 2）	8	YAN（SF 系列）	2
MAKI（FINAL FIGHT 系列）	5	ZANGIEF（SF 系列）	2
春麗（SF 系列）	5	本田 EDMOND（SF 系列）	2
CAMMY（SF 系列）	4	飛龍（STRIDER 飛龍）	2
RYU（SF 系列）	4	恭介（私立學園系列）	2
GUY（FINAL FIGHT 系列）	3	ADON（SF 系列）	1
KARIN（SF 系列）	3	BALROG（SF 系列）	1
KATT（BREATH OF FIRE 2）	3	D.DARK（SF 系列）	1
KEN（SF 系列）	3	DEE JAL（SF 系列）	1
火引彈（SF 系列）	3	FELICIA（VAMPIRE 系列）	1
豪鬼（SF 系列）	3	FOCKER（POWER STONE）	1
ADA（BIOHAZARD 系列）	2	G-3（BIOHAZARD 系列）	1
AKIRA（私立學園系列）	2	GALLON（VAMPIRE 系列）	1
BARRY（BIOHAZARD 系列）	2	GARUDA（POWER STONE）	1
BATSU（私立學園系列）	2	GUILE（SF 系列）	1
BLANKA（SF 系列）	2	HAYATE（SF 系列）	1
CARLOS（FINAL FIGHT 系列）	2	LILIS（VAMPIRE 系列）	1
CLAIRE（BIOHAZARD 系列）	2	MAKOTO（SF 系列）	1
CODY（FINAL FIGHT 系列）	2	NASH（SF 系列）	1
DEAN（FINAL FIGHT 系列）	2	ORO（SF 系列）	1
HAGGAR（FINAL FIGHT 系列）	2	REMMY（SF 系列）	1
JILL（BIOHAZARD 系列）	2	ROLENTO（SF 系列）	1
LEON（BIOHAZARD 系列）	2	ROSE（SF 系列）	1
LUCIA（FINAL FIGHT 系列）	2	ROUGE（POWER STONE）	1
MORRIGAN（VAMPIRE 系列）	2	SAGAT（SF 系列）	1
ROY（私立學園系列）	2	SKULL OMANIA（SF 系列）	1
SAKURA（SF 系列）	2	YUN（SF 系列）	1
VEGA（SF 系列）	2		

新GAME介紹

製造商：SCEI　發售日：發售中(4月22日)　價格：$ 358
容量：CD-ROM　記憶：1～15 BLOCKS
STG　MEM　對應ANALOG CONTROLLER(ANALOG操作/震動)　對應DUAL SHOCK(ANALOG操作/震動)

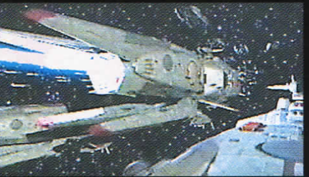
TEXT：KOTARO

360℃新空間SHOOTING

Special Force EX Generation Productnoid is exceptional product of Networks in ruined intellectual chaos of Alphacore constructions of computerized global Networks... this is the OmegaBoost.

PROLOGUE

萬眾期待，由PlayStation著名賽車作品《GRAN TURISMO》開發小組「POLYPHONY DIGITAL」最新製作的360℃新空間SHOOTING《OMEGA BOOST》，終於在早前登陸PlayStation之上。雖然曾有部份用家指遊戲形式與SEGA SATURN射擊名作系列《PANZER DRAGOON》十分相似，不過假若大家略為有細心品嚐遊戲各個部份的話，便會此知其與後者的分別和獨特之處，加上簡化式的操作，絕對是近期中不可多得的作品！所以有見及此，今期我們會為大家詳細介紹一下遊戲的系統、戰鬥技巧，以及首四關的流程，希望大家會鍾愛吧！



SCREEN

1) SCORE · 分數
2) LEVEL · OMEGA BOOST LEVEL
3) 準星 · LOCK ON與VULCAN砲攻擊專用
4) BOSS DAMAGE GAUGE · 敵方首腦機體的損壞值
5) SCAN GUIDE · 搜索最近敵機的方向
6) LOCK ON GAUGE · 綠色表示能夠LOCK ON的數量、藍色表示已LOCK ON的數量、紅色則表示發射中的數量
7) DAMAGE GAUGE · OMEGA BOOST的損壞值
8) VIPER BOOST GAUGE · 綠色表示可以使用、紅色則表示不能使用

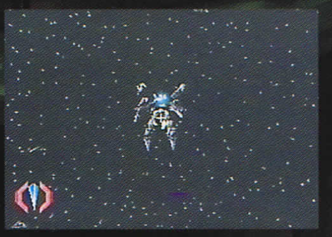
CONTROL

方向鍵	DIGITAL MODE時OMEGA BOOST的移動及回旋，其中按着SCAN掣後，能夠造出以對象敵機為中心的球面移動
左STICK	ANALOG MODE時OMEGA BOOST的移動及回旋，其中按着SCAN掣後，能夠造出以敵機為對象中心的球面移動
SELECT掣	視點變更
START掣	暫停
□·×掣	VULCAN砲及LOCK ON LASER發射
△·○掣	BOOST瞬間加速
L1掣	SCAN
L2掣	VIPER BOOST發動
R1掣	STAND前方停止
R2掣	後方視點

TECHNIC

SCAN SYSTEM

既然《OMEGA BOOST》能夠標榜自己為「360℃新空間」射擊作品，遊戲對於處理由3D空間中四方八面襲來的敵機，當然具有其一套完善的系統。其中為了能令玩者在無重狀態下容易自由索敵和進行攻擊，開發小組就特地創製一個稱為「SCAN SYSTEM」的特殊系統。顧名思義，「SCAN」當然便是指幫助玩者在無邊無際的宇宙中自動搜索敵人，然後好讓將敵機逐一擊破。然而，或許大家可能會問究竟「SCAN」與NEUTRAL移動到底有着甚麼分別？這點則會在以下為大家一一剖析。



◆戰鬥進行時，如果聽到「CAUTION」的警告字眼，左下方的RADER就會以箭咀指出敵機出現位置的方向

◆確認敵機位於OMEGA BOOST前方位置之後，假若再次使用「SCAN SYSTEM」，OMEGA BOOST便會以敵機為對象中心的進行球面移動向其發動攻擊

假若在戰鬥中使用「SCAN SYSTEM」搜索敵人之後，仍然持續以「SCAN」索敵移動的話，OMEGA BOOST就可以造出以敵機為對象中心的球面移動，令到單體敵機出現的時候，能夠作出有效的攻擊。不過，如果連續出現敵機編隊的情況，「SCAN SYSTEM」則只能搜索至最近自己的敵機方向，至於隨後到來的機體，OMEGA BOOST是不能同時確認，因此能夠即時有效地利用LOCK ON LASER攻擊已「SCAN」的敵機和「STAND前方停止」CANCEL固定方向，才可以迎戰隨後而來的敵機。

◆近接遠方的敵機，或是迴避對手的攻擊，則需要使用BOOST瞬間加速，假若能夠善用STAND前方停止的話，就可以輕易造出移動變速和方向轉換等技巧

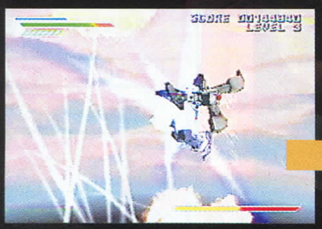
BATTLE

大家之所以話《OMEGA BOOST》與《PANZER DRAGOON》系列差不多，主要原因，可能是兩者的基本攻擊方法也十分之相似吧！其中主要同樣分為LOCK ON LASER和VULCAN砲兩種。當然，假若有涉足過《PANZER DRAGOON》系列的讀者，相信也猜得到攻擊基本是以具有大攻擊力和HOMING機能的LOCK ON LASER作為主

導，不過由於LOCK ON LASER擊中敵機需時實久，加上不能連續使用，相對變成其中最大的弱點，所以VULCAN砲就是填補LOCK ON LASER回復時間不足的輔助兵器，令到兩者組合使用時能夠成為最有效率的攻擊方法。

◆在通常情況下，連射△或○擊便是VULCAN砲攻擊

◆在沒有作出攻擊的情況底下，以準星瞄準敵機則是LOCK ON LASER攻擊，但是，如果在LOCK ON狀態成立以後一定時間內不作出任何攻擊的話，LOCK ON狀態也會自動解除



◆通過2nd ZoNE以後取得的「VIPER BOOST」，也是OMEGA BOOST重要攻擊兵器之一

ACE PILOT

其實如果大家有留意的話，或許也會發覺每次ZONE CLEAR之後，電腦除了會顯示玩者所取得的分數之外，下方還有「CLEAR TIME」、「DESTROY RATIO」(擊墜率)，以及「PILOT ABILITY」(機師能力)三個不同的結果數值表示。其中「CLEAR TIME」就是玩者ZONE CLEAR的需時，只要在遊戲設定的ZONE CLEAR時間之內完成版面，便可以獲取100pt的滿分評價。至於「DESTROY RATIO」便是敵機擊墜數量的百分比，以敵機全滅為取得100pt的最高分數，而最後的「PILOT ABILITY」則是從兩者分數，通過算式計算出來的玩者操作能力評級。

◆長期的戰鬥是會影響取得RANK位置，因此想縮短戰鬥中的時間，就要採用速戰速決的方法破壞敵機，例如對付礙事的中BOSS時，便要盡早以主力擊破其弱點，無謂的部份可以擱下不理

PILOT ABILITY RANK計算方法

$$\frac{(\text{CLEAR TIME}-\text{最大規定時間})}{(\text{最小規定時間}-\text{最大規定時間})} \times \frac{(\text{擊墜率}-\text{最小規定擊墜率})}{(\text{最大規定擊墜率}-\text{最小規定時間擊墜率})} = \text{PA (PILOT ABILITY)}$$

PA	RANK
PA>0.9	RANK S
PA>0.7	RANK A
PA>0.4	RANK B
PA>0.2	RANK C
PA>0.0	RANK D

LIVE 回復

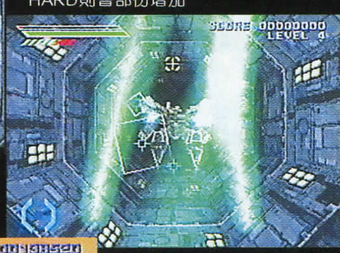
或者大家可能有一個疑惑，雖然已經ZONE CLEAR，但是LIFE GAUGE方面則不昇反跌，到底所謂所何事？

其實原因相當簡單，由於每當ZONE CLEAR之後，電腦也會為OMEGA BOOST的損耗作出一定程度的回復(算式如下)，其中比重和難易度不同，能夠回復的LIVE GAUGE量也會有所相異。

LIVE GAUGE回復計算方法

NORMAL時，LIFE GAUGE最大值／8＋剩餘LIVE／2
HARD時，LIFE GAUGE最大值／8＋剩餘LIVE／4

◆NORMAL時，同ZONE連續CONTINUE 2次，LIFE和BOOST GAUGE就會達至MAXIMUM狀態，而HARD則會部份增加



◆難易度相異，敵機出現的數量、攻擊PATTERN、耐久力，以至取得分數亦會有所不同

BOOST LEVEL

不要以為取得「PILOT ABILITY RANK」只能夠對分數構成影響，其實RANK的高低，同時也會影響OMEGA BOOST取得「BOOST LEVEL」，增加LOCK ON LASER的LOCK ON數目和威力，而且能夠縮短LASER到達的時間，相對令到連續發射性能大大提高，所以戰鬥時就可要注意。

◆畫面左上方最下排的為LOCK ON LASER GAUGE，是OMEGA BOOST能夠LOCK ON敵機的數目，初期設定為六個，假若LEVEL UP至MAXIMUM時則可增加至十六個

BOOST LEVEL	LOCK ON 數	到達時間	POWER	必殺技
1	6	1.20sec	25	×
2	7	1.20sec	30	×
3	7	1.20sec	35	○
4	8	1.13sec	40	○

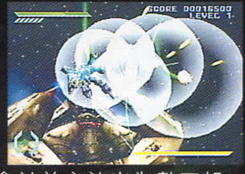
激鬥！突破 ALPHA CORE 防衛線！！

1st ZoNE ～宇宙～

CLEAR TIME
1:50.00 (100pt) ～10:00.00 (0pt)
DESTROY RATIO擊墜率
100 % (100pt) ～0 % (50pt)

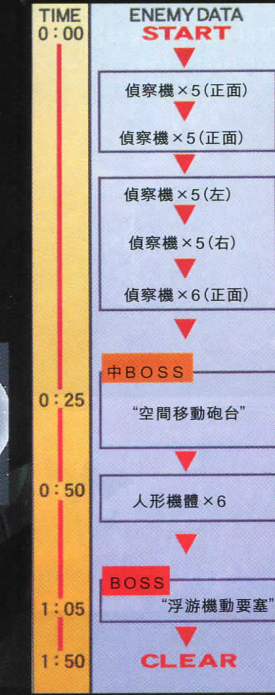
整個ZONE以宇宙作為舞台，特點是出現敵機機數較少，因此也是最容易適應學習取得"RANK S"的版面。最初開始時，為數五架的偵察機會分成兩編隊同時向目標進攻，由於偵察機弱點是只能夠向進行方向作出VULCAN砲攻擊，對於並非正面而來的敵機，基本上是不會受到任何影嚮，所以只要簡單地利用SCAN固定方向之後，再以LOCK ON LASER攻擊，問題應該不大。至於第三至五編隊偵察機到來的時候，他們則會順序以左、右、正面三個方向輪流作出攻擊，如果LOCK ON LASER是不能全部同時命中對手的話，最好使用就VULCAN砲作為輔助性的攻擊。

當偵察機完成一輪轟炸之後，類似隕石型的中BOSS空間移動砲台便會出現，而主要武器是為開關式的單發LASER，以及阻礙攻擊的三十二個防禦兵器PUT。其中移動砲台的LASER發射口關閉時，基本上是不能損其分毫，所以將之擊毀的唯一方法，便是趁發射口打開前，先用LOCK ON LASER鎖定目標，然後待其打開時發射，加上VULCAN砲的攻擊，只要如是者重複三次，就可以輕易將他破壞。而砲台爆炸後，隕石中會有六架人形機體分散逃去，由於本身他們不會作出任何攻擊，因此只要使用STAND前方停止來固定位置待其出現，便可以把他們一拼擊落。



之後，緊隨人形機體出現的，是本關的BOSS浮游機動要塞。在開始時，要塞會於前方放出為數五架的偵察機，只要利用LOCK ON LASER一氣鎖定，就可以將他們全數消滅。至於要塞的對處方法，則是使用BOOST瞬間加速前往其正上方，然後攻擊其中弱點的紅色部份，但是，千萬不要胡亂向其他部份作出攻擊，否則偵察機逃出數目越高，相對只會令拖延戰鬥的時間。

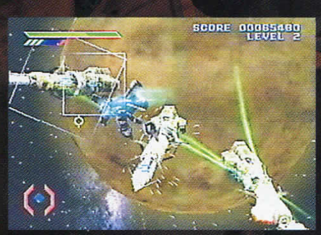
敵機出現 TIME CHART



2nd ZoNE ～宇宙（惑星η成層圈）～

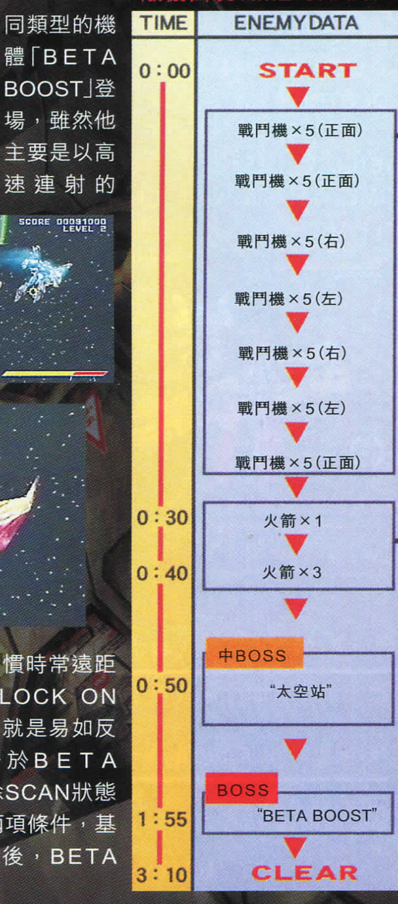
CLEAR TIME
3:10.00 (100pt) ～10:00.00 (0pt)
DESTROY RATIO擊墜率
100 % (100pt) ～0 % (0pt)

雖然只是續回前關的宇宙舞台，但是敵機出現數量已經不可同日而語，而且攻勢方面也比之前激烈更多，所以進行時就務必要更加小心。在本關開始時，為數五架的戰鬥機會先於正面，然後左右夾擊，由於他們主要使用VULCAN砲攻擊，因此需要利用迴避和連續解除SCAN造成方向轉換效果，加上LOCK ON LASER作為反擊。戰鬥機過後，數枚發射衛星緊隨而來，其中衛星是由前後兩個部份所構成，假若要向其作出攻擊，就必須先從攜帶戰鬥機的前端部份著手，然後才攻擊中間和後半部份，如此類推，便可以取得最高的擊墜率。



其後，抵達中BOSS根據地，與宇宙太空站發生正面衝突，由於太空站只具四個固定砲台，攻擊方面並非猛烈，所以令到近距離戰能夠大派用場。雖然太空站可破壞部份有二十處之多，但是弱點方面則只於船身後方的四個補給庫，因此只要集中火力攻擊該處就可以將其擊破。在太空站爆炸之後，與OMEGA BOOST同類型的機體「BETA BOOST」登場，雖然他主要是以高速連射的BEAM GUN和自在的體當作為攻擊。但是對處方法其實也非常簡單，因為BETA BOOST習慣時常遠距離移動，要正面捕捉使用LOCK ON LASER和VULCAN砲簡直就是易如反掌，最大問題只是能否於BETA BOOST使用體當時，解除SCAN狀態作出迴避，如果達成以上兩項條件，基本問題應該不大，而落敗後，BETA BOOST則會自動逃去。

敵機出現TIME CHART



3rd ZoNE　～上空（惑星η上空）～

CLEAR TIME
3:25.00 (100pt) ～7:01.00 (0pt)
DESTROY RATIO擊墜率
100 % (100pt) ～0 % (17pt)

敵機出現TIME CHART

TIME	ENEMY DATA
0:00	START
	制空戰鬥機×5(正面)
	制空戰鬥機×5(正面)
	制空戰鬥機×5(正面)
	制空戰鬥機×5(後方)
	制空戰鬥機×5(後方)
	制空戰鬥機×5(正面)
	制空戰鬥機×5(正面)
	制空戰鬥機×5(後方)
	制空戰鬥機×5(後方)
	制空戰鬥機×5(正面)
	制空戰鬥機×5(正面)
	制空戰鬥機×5(後方)
	制空戰鬥機×5(後方)
0:40	着陸戰鬥機×3(下)
	制空戰鬥機×13(下)
	制空戰鬥機×5(正面)
	制空戰鬥機×3(後方)
1:00	中BOSS "變型機體"
1:50	BOSS "爆擊機"
3:25	CLEAR

進入大氣層後，到達本關的舞台惑星上

空。在開始時，制空戰鬥機編隊會以連續前後的方式向

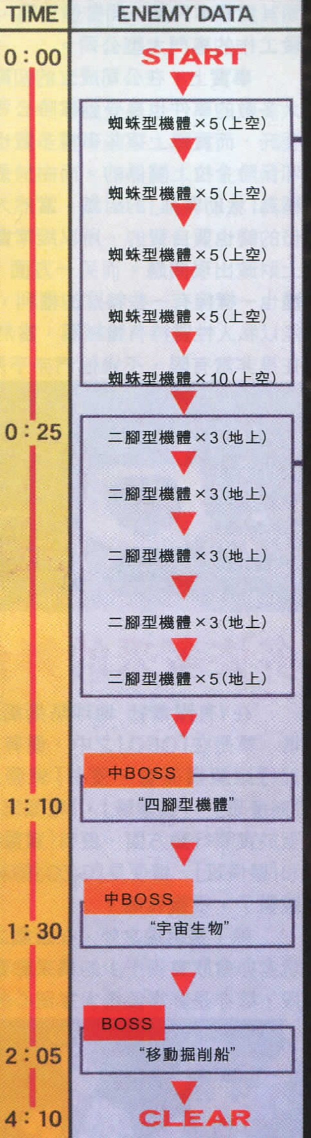
OMEGA BOOST來襲，由於制空戰鬥機只能向前方作出直線式的VULCAN砲攻擊，因此使用SCAN解除作為迴避和方向移動就變成本關重點。而在快要擊破制空戰鬥機編隊同時，短距離着陸戰鬥機則會緊接著垂直降下，假若想要一氣將其擊倒，就要立即解除SCAN狀態，然後發射LOCK ON LASER，那麼便可以輕易地將他們全數擊落。

突入大氣層的中段，敵方會派出空中戰專用，能夠作機械人和戰鬥機兩段變型的中BOSS機體發動猛攻。其中機體變成飛行形態時是不能作出攻擊，不過在機械人形態時，機體則能夠停留於空中發射全方向的HOMIMG MISSILE，所以建議在其飛行形態時，最好於遠距離外利用LOCK ON LASER作出攻擊，至於較難應付的機械人形態，則以SCAN鎖其作為中心後球面橫移，作為迴避和利用VULCAN砲破壞其HOMIMG MISSILE，當然最重要就是不要與其作正面交鋒。

擊敗變型機體之後，本關的BOSS超巨型戰鬥爆擊機出場，他具有對地爆雷、對空分裂彈化BEAM，以及無數的VULCAN砲台等全方向攻擊，所以想攻擊得手，首先就要對付機體前上方的強力HOMING LASER砲，然後使用BOOST瞬間加速至機體下方，以左右移動迴避落下爆雷，最重要的是利用LOCK ON LASER徹底搗毀機體，便可以將其重創。

4th ZoNE　～地上（機械化惑星η地上）～

CLEAR TIME
4:10.00 (100pt) ～7:03.00 (0pt)
DESTROY RATIO擊墜率
100 % (100pt) ～40 % (0pt)



同樣是惑星地上為舞台，時間方面比起之前數關鬆散得多，相對令到取得高擊墜率的比數也大大提高，但是，也要注意由

於惑星地上構造與之前不同，在漆黑的環境裏頭作戰，LOCK ON敵機方面或多或少也會造成不少影響，猶其以開始時

蜘蛛型機體數組編隊最難應付，常常顧及LOCK ON而無暇迴避其體當式的攻擊，幸宜由於蜘蛛型機體特性就是太過集中，因此一旦LOCK ON成功或連續發射VULCAN砲，基本上也可以很安全地將他們全數盡倒。到達地上時，地中會出現以三架為數五組編隊的

二腳型機體，而特點就是會經常出現後又突然隱藏，要補捉他們其實也不是一件太容易的事，所以每當確認其位置的時候，便要立即解除SCAN，趁他們從地中出現的一剎LOCK ON，可是由於單發的LOCK ON LASER不能致其於死地，連射VULCAN砲就成為必須使用的輔助攻擊。

至於本關的中BOSS，基本共有兩個，分別是在惑星地上的四腳型機體和匿藏於地中的宇宙生物。其中前者是以TRACTOR BEAM觸手吸收OMEGA BOOST的ENERGY作為主力兵器，而弱點正正就在其頭部，只要使用LOCK ON LASER之後，立即迴避其觸手攻擊便可。至於後者則是遺傳因子操作的凶暴化巨大宇宙生物，沒有任何武器，以體當作為其主要攻擊，所以要在開首時將主力集中砲轟其弱點臀部。

成功擊倒兩個中BOSS之後，接下來是舊式移動掘削船武裝化的特殊機體，基本上掘削船的主要武器只在於能夠向上方放出LASER的箱型部份，所以只要保持遠距離使用LOCK ON LASER，加上簡單的迴避，就能無往而不利，輕易通過。

製造商：MEDIA RINGS	發售日期：發售中(4月28日)
售價：港幣420元	記憶：未定
SLG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK	

TEXT：赤目黑龍

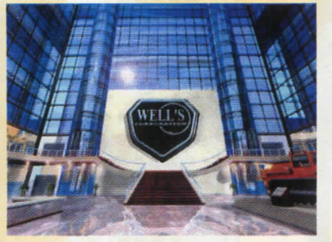
有限會社 地球防衛隊

靠女人搵飯食的救援組織

究竟甚麼是「地球防衛隊」？

其實「地球防衛隊」的原名是「GUARD of EARTH ORGANIZATION」，簡稱為「GEO」，而這家名為「地球防衛隊」的公司其實原本只是一間警備公司，在不斷的發展後便成為了現在負責拯救工作的專門大型公司。

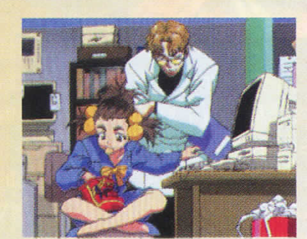
事實上，在公司成立的初期，大多數的事件也是受到保險公司的委託，而實際上這些事情多數也是和保險金拉上關係的。而由於是被稱為「救助救難」的組織，當然大部份的錢也要自費的，所以經常會遇上財政出現問題。而另一方面，「GEO」和他的的警備公司、公共團體也一樣擁有一些特殊的權利，例如是可以自由進出一些危險地區；能以私人性質持有鎗械器，當然，比起自衛隊和警察，他們的權力實在是非常有限，不過他們亦不用受到自衛隊和警察指揮。



多姿多采的舞台和動畫

在《有限會社 地球防衛組》之中，有着非常多的人物和組織架構，單是在「GEO」之中，便有着非常複雜的人事系統，首先，以內部行政架構而言，便有「總務」、「醫療班」、「偶像班」、「電腦班」，至於實際行動方面，便有「實動班」和「整備班」，這便是「GEO」的基本架構了，很複雜嗎？

除了是組織之外，在遊戲之中玩者亦會欣賞到不少的精采動畫片段，這亦是非常值得大家留心的。



■不同的部門也有其作用呢！

■精采的動畫片段。

玩者的角色是……

說了這麼多，好像還沒有說過究竟玩者在遊戲之中所擔任的角色，好！現在就說給大家知道！其實，如果大家已看了下一頁的話，便會留意到在「偶像班」之中，是欠缺了「班長」的人物，而這個人便是玩者了，WELL！在上文之中也說過，這間「地球防衛隊」公司是沒有甚麼財支持的，所以一定要有自己的「財路」才可以生存，而「偶像班」便是公司之中唯一可以賺錢的部門，而這個遊戲的主要進程便是以這個可以「生蛋」的部門為主，再加上其他部門發生的EVENT，便成為這個充滿特色的遊戲——《有限會社 地球防衛組》。

至於遊戲的真正目的，玩者要在兩年的時間之內，盡量「利用」偶像班的「資源」，最終的目的是要賺取100億日圓，

■玩者會是一個稱職的班長嗎？

■這個殊破的地方便是基地。

最大賣點——小林誠

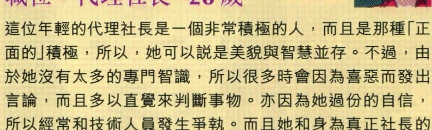
大家一定會非常清楚，這隻名為《有限會社 地球防衛組》的SLG遊戲，其真正賣點不是遊戲本身，而是為遊戲負責機械設計的「小林誠」，相信一直有玩模式又或者是首辨模型的玩家們一定不會對小林誠這個名字感到陌生，因為由他所設計的機械人實在是多不勝數，不過由於他的設計非常「激」，所以，不是太多人可以接受，然而，在次的《有限會社 地球防衛組》之中，小林誠的設計非常出色，而且又不失小林誠自己的風格，相信小林誠的擁躉一定會非常雀躍。

■小林誠筆下的機械設計。

全人物及職位介紹

總務

真琴（モコト）
職位：代理社長 28歲



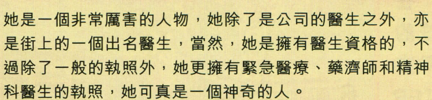
這位年輕的代理社長是一個非常積極的人，而且是那種「正面的」積極，所以，她可以説是美貌與智慧並存。不過，由於她沒有太多的專門智識，所以很多時會因為喜惡而發出言論，而且多以直覺來判斷事物。亦因為她過份的自信，所以經常和技術人員發生爭執。而且她和身為真正社長的父親亦經常有爭拗。

優里（ユーリ）
職位：總經理 26歲

她是一個經常面帶笑容的人，然而，她給人的印像是一個極之穩重，而且非常可靠的經理。從另一角度來看，她亦是一個非常嚴緊的人，在公司之內，細至一支鉛筆，大至一部最新型的戰鬥機，她也視之為公司的財產，所以，對於些「公司財產」的申請，她是會非常嚴格的批核。

醫療班

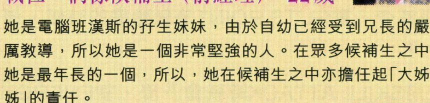
萌木（モエギ）
職位：醫療班主任



她是一個非常厲害的人物，她除了是公司的醫生之外，亦是街上的一個出名醫生，當然，她是擁有醫生資格的，不過除了一般的執照外，她更擁有緊急醫療、藥濟師和精神科醫生的執照，她可真是一個神奇的人。

偶像班

春香（ハルカ）
職位：偶像候補生（前經理） 22歲



她是電腦班漢斯的孖生妹妹，由於自幼已經受到兄長的嚴厲教導，所以她是一個非常堅強的人。在眾多候補生之中她是最年長的一個，所以，她在候補生之中亦擔任起「大姊姊」的責任。

MIKI
職位：偶像候補生（前護士） 20歲

她是一個不折不扣的「健康」少女，非常易便會被周圍的意見影響，不過，她亦不失那種正義的自覺。她亦是一個非常「直腸直肚」的人，她的感情很快便會變成説話。

珍娜（ジーナ）
職位：偶像候補生（前總務） 20歲

她是有一半芬蘭血統的日本人，性格方面是屬於開朗的一類，面對任何事也會以努力和認真的態度來面對。而且不時也會對周圍的事情思考一番。

葵（アオイ）
職位：偶像候補生（前實動隊員） 22歲

因為家庭的事情，所以在17歲時便加入了自衛隊，而在20歲時便和KIKU在同一職位上工作，自此之後，她便對KIKU有絕對的信任，亦因為這個原因，她隨着KIKU加入地球防衛隊，然而，她是一個可能連一般常識也沒有的人，亦可以説她是一個「極之」純真的人。

美智留（ミチル）
職位：偶像候補生 17歲

她是一個非常陰沉的人，給人一種非常成熟的感覺，對任何事也會想像得非常現實，所以經常會令人感到不滿，然而身是沒有惡意的。而由於她的雙親在她年幼時已經離婚，她自幼已經得到到應得的愛，所以在她心底是極其渴望得到「愛」

友佳里（ユカリ）
職位：偶像候補生 19歲

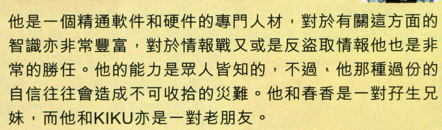
她對賽車運動有着極濃厚的興趣，是一個典型的「男仔頭」。她擁有所有的駕駛執照，就連修理也是親力親為。她想東西之時不會想得非常仔細，是一個不折不扣的爽朗之人。

久美子（クミコ）
職位：偶像候補生 16歲

現時是一個高校生的她的志願便是要成為一個偶像，她的年齡看上去實在是比真人為年幼，而她對自己的「魅力」實在是太過有自信，而且她認為是對的事便會衝口而出。

電腦班

漢斯（ハシ）
職位：電腦班班長 22歲



他是一個精通軟件和硬件的專門人材，對於有關這方面的智識亦非常豐富，對於情報戰又或是反盜取情報他也是非常的勝任。他的能力是眾人皆知的，不過，他那種過份的自信往往會造成不可收拾的災難。他和春香是一對孖生兄妹，而他和KIKU亦是一對老朋友。

千賀（チカ）
職位：控制員 17歲

她是束着一把非常獨特髮型的通信士，對於她的情報處理技術，她的上司漢斯也不知是信任還是不信任……而這位小女孩是糖果總不離手之人，她的精神年齡是相當的低，而她看上去的年齡便更低……

實動班

KIKU
職位：實動班班長 26歲

他是一個有非常多軍事訓練經驗的人，而且在武藝方面亦十分了得，更多次負責保護重要人物的任務，由於他是一視人道比金錢更重要的人，所以經常也會導至很大的損害。他亦是漢斯的舊友……

龍（リュウ）
職位：實動隊員 23歲

他是KIKU的後輩，而且和KIKU亦是屬同一部隊的，因此當KIKU轉到地球防衛隊之時，他亦隨之轉進地球防衛隊之中。

鷹（タカ）
職位：實動隊員 21歲

他在會社之內的一角自行開墾出一塊耕地，他亦是一個精於烹飪的熱血青年。

畔（クロ）
職位：實動隊員 20歲

他是從防衛大學中途退學而加入地球防衛隊的。他為人非常小心慎重，然而他亦是一個非常依賴性非常重的人。

大（ダイ）
職位：實動隊員 20歲

他是和畔一同在防衛大學中途退學而加入地球防衛隊的，而他則是一個極度的戰爭愛好者。

整備班

YABE
職位：整備班班長 38歲

他曾經是大型客機製造商的工程師。而在這個開發環境極奇差的情況下，他便發揮了他獨特的創造性，在這環境之下開發出特別的整備系統。

SHIBA
職位：整備班副班長 32歲

他是一個特攝狂好者，因此他放棄本來應該進行的車輛整備，改而着手設計機械人。

主要機械介紹

DEDUCTY 1 號機 D-Prt 0/1

全高：18.6m 時速：10km/h
動力：柴油引擎
外裝：強化塑膠＋木材
乘員數：1名

這是GEO非常自豪的汎用機械人兵器，雖然在行動方面有一點的限制，不過以現時而言，這是GEO最大的「招牌貨」。

DEDUCTY 2 號機 D-Prt 2We

全高：19.2m 時速：20km/h
動力：柴油引擎
外裝：強化塑膠＋鋁合金
乘員數：1名

這機體的運動性能比「1號機」更為出色，而且更可使用多種武器，是GEO的主力機械人。

DEDUCTY 3 號機 D-Prt 3We

全高：19.7m 時速：30km/h
動力：新型柴油引擎
外裝：鈦合金＋KEPLER複合裝甲
乘員數：1名

裝備：大型SPEAKER×18 可動式射燈×24
這是繼「2號機」之後的作品，性能方面比前者更優勝，而且其軀體設計更像一件活動的「藝術品」。

大型運輸直升機 H-T2 改

全長：27.2m 時速：1500km/h
最大負重：21.7t 乘員數：1-6名

這是由一些像是廢料的部件所製造出來的直升機，其主要能力是負責運輸方面。

工兵拖拉機 G-KT01

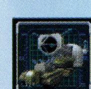
全長：7.2m 時速：25km/h
動力：柴油引擎 乘員數：1名

這是多用途汎用作業機械，當然，一看外形已經知道這機械是絕對有能力開僻土地，而且它還有其他的用途。

JET DRILL JET-D TYPE 0

這是GEO的原創大型土木兵器，被在頭部的鑽接觸的東西也會被弄至粉碎。

高壓放電車 M-VOL TYPE1



這同樣是GEO的兵器之一，而且其破壞力驚人，其放出的高壓電力可以給與敵人相當大的損傷。

93式戰鬥車

這是GEO的軍用步兵戰鬥車，雖然是擁有非常強大的火力，不過在一般情況下是只會裝上橡膠子彈。

3式高速裝甲車

這是軍用裝甲車的輕量化版本，在運動性方面是比較優勝，而且亦可以配備不同的裝備，是GEO的常用戰車之一。

0式裝甲戰鬥二輪

這種電單車是能夠注入大量電油的品種，除了是機動性能高之外，亦可以搭載不同的配件。

76式裝甲車

這雖然是一種舊式的裝甲車，不過亦是被廣汎使用的，它在機動力和高防禦力方面取得了非常好的平衡，而且亦可以配備非常多種類的裝備。

製造商：SQUARE/ FUZZBOX	發售日：發售中(4月22日)	
價格：5800日圓	容量：CD-ROM	記憶：1～3 BLOCK
ACT(SF ACTION) MEM	對應ANALOG CONTROLLER	對應DUAL SHOCK

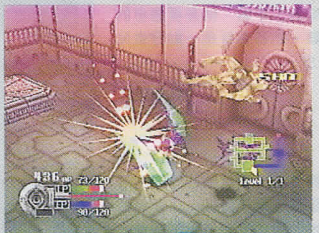
TEXT：KOTARO

CYBERORG

身為PlayStation最大支援廠商之一的SQUARE，自加入PlayStation以來，能夠不斷向各種遊戲類型和嘗試發展，最有賴和功不可沒的，當然就是協力開發的子公司，至於今次為大家介紹的最新遊戲《CYBERORG》，便是由旗下公司FUZZBOX製作，是為以未來太空為舞台背景的全新設計動作遊戲，其中製造商起用了科幻漫畫大師板橋秀豐擔任遊戲的人物設計，令到遊戲更能充滿未來宇宙中的科幻氣氛。回說到遊戲方面，《CYBERORG》的舞台基本全部由立體迷宮構成，而最大的特色，就是需要玩者靈活運用三位角色相異的SPECIAL ABILITY(特殊能力)，作為通過版面上不同的障礙，所以是個集解謎和動作元素於一身的作品。

STRATEGY MAP操作方法

方向鍵	角色移動
START掣	中斷遊戲返回標題畫面
□掣	擴大戰略地圖
△掣	角色替換
×掣	JUMP
○掣	進入



AREA MAP & RELAY POINT

在遊戲開始時，玩者能夠於「AREA MAP」(戰略地圖)內自由選擇進入「DUNGEON」或「RELAY POINT」中，當中RELAY POINT是敵方的通訊設施，只要將內裏的敵人盡數擊倒，然後把其佔據，那麼RELAY POINT就可以設置BASE COMPUTER作為傳送之用，又或者替受傷的角色回復LIFE POINT。

ACTION MAP操作方法

方向鍵．左STICK	角色移動
右STICK	鏡頭角度移度
SELECT掣	開啟HAND COMPUTER
START掣	開啟ITEM RING
□掣	格鬥技
△掣	SKILL ATTACK
×掣	JUMP
○掣	調查、開啟閘門和機械等特殊操作
L1．R1掣	視點變更(在CONFIG中設定VIEW MODE形式)
L2．R2掣	FIGHTING POSE，面向近距離的敵人時，會出現LOCK ON SITE表示，能夠禦敵人正面而來的攻擊，也可以在FIGHTING POSE中作出緩慢的移動

ACTION 畫面解說

1) INFORMATION：收到新發出的MAIL、SECTOR RULE和角色狀態的表示

2) MINA MAP：在DUNGEON內自動製成的地圖，或是透過開啟敵方TERMINAL COMPUTER而取得的全體地圖

3) GUTS POINT：角色的精神力，隨着進入DUNGEON內的時間而減少，當GUTS POINT消耗殆盡的時候，便會自動消耗LIFE POINT

4) ENERGY POINT：使用SKILL ATTACK時就會下降，當ENERGY POINT消耗殆盡的時候，則表示不能使用SKILL ATTACK

5) RAMULEST：現在各種裝備的表示

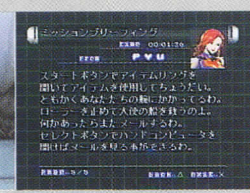
6) ACCESS POINT：能夠通過敵方設施(TERMINAL COMPUTER、BIO MACHINE和ENERGY CHARGER等)SECURITY系統的數值，只要擊倒敵人和破壞敵方設備後便可以自動增加

7) LIFE GAUGE：角色的體力，假若消耗殆盡時便會自動返回DUNGEON入口

8) MEDICINE GAUGE：角色中毒的表示

疲倦

正如之前所説，GUTS POINT是會隨着進入敵方DUNGEON的時間而下跌，令到角色出現疲倦的狀態，當GUTS POINT消耗殆盡(OVER DOSE)的話，LIFE POINT則會同時下降，所以利用CHARACTER CHANGE(角色替換)或服用MEDICINE來回復GUTS POINT，就成為戰鬥中的重要要點之一。



ITEM SERVER

宇宙調查局的裝備，以防萬一角色不幸於戰鬥中力盡身亡，作為自動回收ITEM之用，令到角色可以暴斃之處取得已保存的ITEM。

HAND COMPUTER操作方法

方向鍵	移動游標
SELECT掣	返回ACTION畫面
□掣	設定CONFIG
×掣	取消，返回之前模式或ACTION畫面
○掣	決定

BASE & HAND COMPUTER

在RELAY POINT設置「BASE COMPUTER」後，玩者除了能夠儲存遊戲進度(「データセーブ」)之外，更可以利用其中多種機能，作為與同伴交換ITEM(「アイテム転送」)，或是將自己傳送至別的佔據地(「キャラクター転送」)。至於角色手持的「HAND COMPUTER」，則持有傳送各種緊急指令以至閒話的MAIL機能，以及設定和觀察成員各項DATA、MAP和CONFIG等功能。

ITEM RING操作方法

方向鍵(上下)	ITEM選擇
SELECT掣	ITEM RING的求助機能
START掣	返回ACTION畫面
□掣	ITEM說明
△掣	選擇放棄的ITEM
×掣	取消，返回之前模式或ACTION畫面
○掣	ITEM使用
L1．R1掣	略過ITEM系
L2掣	開啟WEAPON RING(武器裝備RING)
R2掣	開啟PROTECTOR RING(防具裝備RING)

 ILLUSTRATION：板橋しゅうほう

WEAPON & PROTECTOR RING

WEAPON RING

「WEAPON RING」基本共可分為「WEAPON SLOT」和「屬性SLOT」兩種SLOT，其中WEAPON SLOT是需要在使用武器後取得一定的經驗值修而開啟，同時也可以加入各種不同的部件，強化武器本身的效果，令到LEVEL得以提昇。至於屬性SLOT方面，則需要裝備特殊ITEM「RAMULEST」，作為附加武器的屬性。

PROTECTOR RING

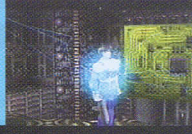
「PROTECTOR RING」基本共可分為「SENSOR SLOT」和「屬性SLOT」兩種SLOT，其中如果並非持有「PROTECTOR KIT」時，SENSOR SLOT基本上是不能開啟。至於屬性SLOT則與WEAPON RING同樣，只要加入RAMULEST，就會增加武器的屬性效果，令到角色能夠完全防禦與RAMULEST相同的屬性攻擊。

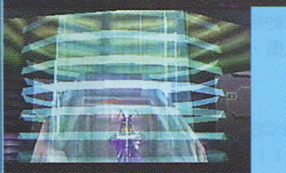
MEDICINE SYSTEM

在GUTS POINT下跌時，角色會出現疲勞的狀態，而且LIFE POINT也會相對地下降，雖然玩者是能夠服用「MEDICINE」令到GUTS POINT回復，但是如果過量服用，令其超出角色的MEDICINE許可容量，或是同時服用不同種類MEDICINE的話，相反只會更進一步損耗角色的LIFE POINT，所以只要同時服用三種相同種類的MEDICINE，效果就能事半功倍。此外，取得提昇許可容量上限的MEDICINE CAPACITY，更可以增加角色同時服用MEDICINE的數量，因此使用時就可要注意。

敵方設施

敵方在DUNGEON內的設施，主要可以分為取得各式各樣情報及解除敵方SECURITIY的「TERMINAL COMPUTER」、以及回復LIFE POINT的「BIO MACHINE」和回復ENERGY POINT的「ENERGY CHARGER」三種。不過，若要成功接近或使用以上三種設施時，角色首先必須持有及消耗一定數量的ACCESS POINT，才能夠順利通過或啟動，否則畫面上便會出現警告字眼，阻止角色們的進入。





CHARACTER COMMAND LIST

T.J.

SPECIAL ABILITY

ステルス迷彩　　按着○掣不放（按□或△掣解除狀態，發動中消耗ENERGY POINT）

種類	技名	COMMAND	可以發動武器
地上	格鬥COMBO 3連	□・□・(□)	PARTNER、RAIL GUN
地上	格鬥COMBO 4連	□・□・□・(□)	MACHINE GUN、SHOT GUN
地上	格鬥COMBO→銃連射	□・□・（續持輸入△掣）	PARTNER
地上	格鬥COMBO→銃連射	□・□・□・（續持輸入△掣）	MACHINE GUN
地上	格鬥COMBO→SLIDING	□・□・(×)	PARTNER、RAIL GUN
地上	格鬥COMBO→SLIDING	□・□・□・(×)	MACHINE GUN、SHOT GUN
地上	銃連射	續持輸入△掣	MACHINE GUN、SHOT GUN、PARTNER、RAIL GUN
地上	SLIDING	□＋×	MACHINE GUN、SHOT GUN 、PARTNER、RAIL GUN
空中	7連下痢	□・□・□・□・(□)・(□)・(□)	MACHINE GUN、SHOT GUN 、PARTNER
空中	銃連射	續持輸入△掣	MACHINE GUN、SHOT GUN
空中	銃發射	△	PARTNER
空中	格鬥攻擊	□	RAIL GUN
空中	格鬥攻擊	△	RAIL GUN

（）…前攻擊擊中前輸入

GIGANTE

SPECIAL ABILITY

特定牆壁破壞

種類	技名	COMMAND	發動所需武器
地上	格鬥COMBO 3連	□・□・□	PHOTON BLOW、GIGA HAMMER、STINGER DRILL、ROUND SOAR
地上	格鬥COMBO→UPPER	□・□・×	PHOTON BLOW
地上	格鬥COMBO→PHOTON BLOW	□・□・△	PHOTON BLOW
地上	格鬥COMBO→打倒HAMMER	□・□・△	GIGA HAMMER
地上	格鬥COMBO→DRILL攻擊	□・□・△	STINGER DRILL
地上	PHOTON BLOW	△	PHOTON BLOW
地上	HAMMER投	△	GIGA HAMMER
地上	DRILL COMBO	△	STINGER DRILL
地上	ROUND SOAR起動・停止	△※1	ROUND SOAR
地上	PHOTON UPPER	△・△(發動MOTION中再次輸入△掣)	PHOTON BLOW
地上	打倒HAMMER	△・△(發動MOTION中再次輸入△掣)	GIGA HAMMER
地上	DRILL UPPER	△・△(發動MOTION中再次輸入△掣)	STINGER DRILL
地上	SLIDING	□＋×	PHOTON BLOW、GIGA HAMMER、STINGER DRILL
空中	格鬥攻擊	□	PHOTON BLOW、GIGA HAMMER、STINGER DRILL、ROUND SOAR
空中	PHOTON BLOW	△	PHOTON BLOW
空中	HAMMER DROP	△	GIGA HAMMER
空中	DRILL攻擊	△	STINGER DRILL
空中	回轉斬	△	ROUND SOAR
空中	BODY PRESS	□＋×	PHOTON BLOW

（）…前攻擊擊中前輸入、※1…按着為起動，放開則為停止

FOSIS

SPECIAL ABILITY

飛行　　跳躍中再次按×掣

種類	技名	COMMAND	可以發動武器
地上	格鬥COMBO 5連	□・□・□・□・(□)	TIME BOMB、CENSOR BOMB、REMOT BOMB、HAND BOMB
地上	格鬥→BOMB COMBO攻擊	□・□・□・□・(△)・(△)※1	TIME BOMB、CENSOR BOMB、REMOT BOMB、HAND BOMB
地上	格鬥COMBO→回轉攻擊	□・□・□・□・(×)	TIME BOMB、CENSOR BOMB、REMOT BOMB、HAND BOMB
地上	PUT BOMB	△	TIME BOMB、CENSOR BOMB、(REMOT BOMB※2)
地上	THROW BOMB	△	HAND BOMB
地上	SLIDING	□＋×	TIME BOMB、CENSOR BOMB、REMOT BOMB、HAND BOMB
空中	格鬥4連斬	□・□・□・□	TIME BOMB、CENSOR BOMB、REMOT BOMB、HAND BOMB
空中	格鬥→BOMB COMBO攻擊	□・□・□・△・△※1	TIME BOMB、CENSOR BOMB、REMOT BOMB、HAND BOMB
空中	PUT BOMB	△	TIME BOMB、CENSOR BOMB、REMOT BOMB
空中	PUT BOMB	△	HAND BOMB

（）…前攻擊擊中前輸入、※1…LOCK ON敵人後專用、※2…按□掣為爆破

製造商：CAPCOM　發售日：冬季預定 價格：未定
容量：CD-ROM(數量未定)　記憶：BLOCK數未定
AVG(PANIC HORROR)　MEM　對應DUAL SHOCK(震動)

TEXT：KOTARO

CAPCOM最新作發表！開發名稱是《戰國BIOHAZARD》！？

鬼武者（暫稱）

繼《BIOHAZARD》和《DINO CRISIS》之後，CAPCOM又一重點作品……

在剛過去的4月16日，CAPCOM於東京國際FORUM HALL C舉行了一個大型而隆重的製作發表會，其中展出了CAPCOM為PlayStation最新開發的冒險作品《鬼武者》（暫稱），由製作PROJECT TEAM的PRODUCER稻船敬二和其他成員親自向外界披露遊戲的詳情，而且同場更請來為數超過二百多人的新日本PHILHARMONIE交響樂團和邦樂器演奏者，為遊戲的OPENING和ENDING THEMA交響組曲「RISING SUN」進行演奏，同時正式為遊戲發表揭開序幕！

『時至戰國永祿三年五月……

以進京統一天下為目標的今川義元，在桶狹間交戰中遭織田信長奇襲大破擊倒，從此織田信長親自統治天下的計劃也正式宣告展開。翌年，織田信長就乘勢出兵攻打稻葉山城城主齋藤義龍根據地的美濃之國。

在兩軍決戰前夕，齋藤義龍進行戰勝祈願的儀式，可惜中途突然收到身份不明者擄走義龍之妹雪姬的噩耗，同時信長軍亦向稻葉山城發動攻擊。

正當城內城外陷於一片混亂的時候，故事本篇的主人翁「明智左馬介(之助)」毅然挺身上路，為救出堂(表)妹雪姬而直闖織田信長的根據地。然而，左馬介仍不知道，城內已經佈滿無數由妖氣操縱的謎之武者和難纏的陷阱，等待着其到來……』

研究歷史者同樣注目！半史實、半架空的戰國世界

正如遊戲的開發PRODUCER稻船敬二先生所言「《鬼武者》世界雖然是以日本戰國的亂世時代作為背景舞台，而且主要登場角色和武將也是參照歷史上實在的人物，不過至於故事部份方面，我們則會以半史實、半架空的手法來表現，務求營造一個既寫實而神怪的戰國物語！」。

業界初超豪華演出！？《鬼武者》製作PROJECT TEAM

然而，或許大家可能會問，究竟這個由《BIOHAZARD》系列SOFT ENGINE衍生進化出來的作品，到底有着甚麼個人之處，需要花費如此龐大人力物力進行宣傳？假若大家看過以下的製作人員名單和開發秘話之後，相信定必會找到一個明確的答案！

PRODUCER（CAPCOM） 稻船 敬二

PROFILE

CAPCOM著名動作遊戲《ROCKMAN》關連系列的PRODUCER，曾經擔任《BIOHAZARD 2》PRODUCER一職。

COMMENT

「我們今次是以製作黑澤明監督電影感覺的有趣作品為目標！」

DIRECTOR（CAPCOM）竹內 潤

PROFILE

曾經擔任開發SUPER FAMICOM《STREET FIGHTER II》和《FINAL FIGHT 2》，由於是名槍械愛好者，所以一直負責《BIOHAZARD》系列MOTION DESIGN DIRECTOR和《BIOHAZARD 2》DIRECTOR。

COMMENT

「對於《鬼武者》開發，我個人希望與《BIOHAZARD》系列同樣，著重表現有如『恐怖』電影的意識，以及發揮人類戰鬥本能的樂趣！」

SCENARIO（FLAGSHIP）杉村 升

PROFILE

FLAGSHIP株式會社(由任天堂、SEGA，以及CAPCOM等多間製造商合資創辦的SCENARIO專門創作公司)代表取締役，曾經擔任電視節目、以及電影《向太陽叫嚷！》和《雷朋三世》等不同類型的劇本創作，及後擔任《BIOHAZARD 2》的SCENARIO製作，從此就聲名大噪。

COMMENT

「耽於今次是描寫兩軍交戰的劇本，如果採用寫實式的手法去表達戰國的世界，可能故事方面就會來得較為單調，所以我們會在世界之中注入很多幻想和架空的元素。」

CG PRODUCER（LYNX）　倉澤 幹隆

PROFILE

曾經擔任製作電影《PARASITE EVE》、富士電視CM《PINKA》，以及電視遊戲等多種類型的DIGITAL CG映像製作，在CG界中已經具有無數次獲取獎項的經驗，今次在《鬼武者》中，主力是要將兩軍交戰的百人場面，以CG的形式再次重現。

COMMENT

「希望兩軍交戰的百人大戰寫實場面，在CG MOVIE描繪之後，能夠成為作品之中最具魅力的地方！」

恐怖新體驗！從《BIOHAZARD》系列衍生昇華的《鬼武者》SYSTEM！？

如果《BIOHAZARD》系列重點是表現喪屍突如襲來的恐怖感，而《DINO CRISIS》是表現恐龍襲擊人類的壓迫感的話，那麼，《鬼武者》則一定是標榜用刀格鬥、砍殺敵人的爽快感！

《鬼武者》登場人物設定關係圖

稻葉山城城主・齋藤 義龍（24歲）

美濃之國稻葉山城的城主，為阻止織田信長達成統一天下的宏願，所以許下至死不讓織田信長踏入美濃之國半寸土地的宣言。

$\text{戰國之魔人・織田信長} \xrightarrow{\text{攻擊}} \text{稻葉山城城主・齋藤 義龍}$

戰國之魔人・織田信長（27歲）

自從在桶狹間交戰中獲勝後，性情就突然大變，變成一個冷酷無情、視人類為其玩偶的魔人，究竟信長的身體到底發生甚麼問題？然而，事情又與受妖氣操縱的謎之武者有着甚麼關係呢？

兄 ↕ 妹（齋藤 義龍 ↔ 謎之妹・雪姬）

主人翁・明智左馬介秀滿（24歲）

明智光秀的堂弟，是為無業的歌舞伎者，雖然曾有不少戰國諸大名以至仕官亦想收納其為門下，但是也卻不為所動。為人天生隨意自由，外表看似輕佻浮躁，其實內裏是名充滿正義感的熱血男兒。

武將 → 部下（織田信長 → 豐臣秀吉・木下藤吉郎）

謎之妹・雪姬（18歲）

齋藤義龍之妹，與明智左馬介有着堂(表)兄妹的關係，雖然先覺洞悉稻葉山城發生異樣，可惜卻在正想前往通知兄長途中，遭到身份不明者擄走。

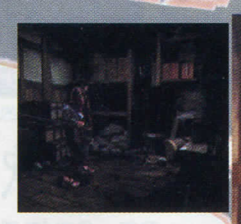
堂(表)兄妹（明智左馬介 ↔ 雪姬）

豐臣秀吉・木下藤吉郎（25歲）

誓死效忠織田信長的部下武將，在史實中，木下藤吉郎後來改名「豐臣秀吉」，是個平定戰國亂世的人物。至於在《鬼武者》中，藤吉郎則是個只要能令信長統一天下，就絕不計較使用任何手段。其中為了阻止明智左馬介繼續前進，藤吉郎一早在城內設下天羅地網，令其陷入萬劫不復的機關和圈套之中……

◆操作方面，基本繼承是《BIOHAZARD》系列，但是如何使用武器的架式、攻擊、防禦、以至必殺技，在現階段則是仍然不明

其實《鬼武者》的主要系統，基本是取材自《BIOHAZARD》系列以CG描繪靜止背景，加上3D POLYGON移動角色構成的「CUT CHANGE SYSTEM」。不過要數兩者其中最大分別的地方，也可以算是背景舞台由現代返回百多年前的戰國亂世，需要對付的敵人亦不再是喪屍和恐龍，而是妖氣操縱的武者，環境也一下子變成微暗氣氛、奇形怪狀的的宮城，雖然解謎成份是依然健在，不過還要面對數之不盡的機關和陷阱，所以感覺方面可謂與《BIOHAZARD》系列完全兩樣。



◆《鬼武者》與以往不同的地方，就是會話形式是以CINEMA SCOPE(寬銀幕電影)的手法，加上台詞表示

◆能夠在不同的場景中進行調查，發掘各種道具和物件

◆明智左馬介的秘密武器，便是能令刀身發出火焰的怪異手腕「鬼之小手」，是為極具破壞力的一擊必殺逆轉技

SOUND CREATOR 佐村河內 守

PROFILE

精通由古典以至其他二十多種類型音樂的樂界鬼才，曾於近年為《BIOHAZARD DIRECTORS' CUT DUAL SHOCK Ver.》作曲，至於在今次《鬼武者》之中，則會率領為數超過二百多人的龐大ORCHESTRA(152人的新日本PHILHARMONIE交響樂團及50人的邦樂器演奏者)，共同協奏遊戲的背景音樂。

COMMENT

「《鬼武者》的OPENING和ENDING THEMA交響組曲「RISING SUN」，不單止是揉合了東瀛和西方兩者的強烈色彩，同時也能令人感受和體驗得到作品的龐大規模。」

CG DIRECTOR 佐藤 嗣麻子

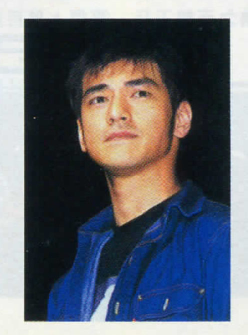
PROFILE

從事電影監督工作，當中出自其手筆的電影作品《Suzv & Lucy》，曾經奪得倫敦以及多個地方電影節的優秀和電影監督大獎，至於其代表作則計有《エコエコ アザラク I & II》和《TALE OF A VAMPIRE》。

COMMENT

「我們一向也很重視全部CG的質素，假若將寫實電影和CG兩者揉合成為畫面，相信作品定必會是很有趣。」

主演・GUEST CREATOR 金城 武



PROFILE

港日兩地同樣大受歡迎的演員，曾經主演《重慶森林》和《不夜城》等多部電影作品，而在其擔綱主演的日劇《神，請給我多一點時間》中，已經受人肯定其實力派的地位。

至於在今次《鬼武者》之中，金城武不單只是會為主角明智左馬介在戰鬥、以及對話和MOVIE時配音，其中明智左馬介的POSE、容貌表情和MOTION CAPTURE也會從金城武身上取材，令玩者進行遊戲時，就等同觀看着一齣由金城武主演的電影般。

COMMENT

「由於我自己個人也很喜歡《BIOHAZARD》系列，所以單單只是配音演出，相信未必滿足到我，因此才會考慮以GUEST CREATOR身份參與遊戲的製作和企劃，希望能夠將新的形式和意念注入作品之中。」

製造商：元氣　　售價：5800日圓
發售日：99年6月發售預定　　容量：GD-ROM
RAC／2人／對應VMS／對應軟盤／對應PURU PURU PACK／對應通信機能

TEXT：駕駛着GT-R34的福田

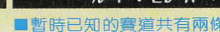
首都高BATTLE
最強畫質 最強戰車 最強對決

《首都高BATTLE》系列曾分別在各機種上推出過，這次DC版單是其高質素畫面已令人目不暇給，縱使距離它的發售日尚有一個月，現在還是將最新畫面公開給大家看看吧。

對應通信機能？網上對戰？

根據現時所公布的資料裏面，最令人感到有趣的是它已決定對應通信機能，難道可藉此進行網上對戰？非也。原來開發人員表示這個通信機能目前只設定為情報交流用途，遊戲碟會替玩者接駁到《首都高》的網頁以觀看各種基本駕駛心得，與及暫定提供隱藏部件的下載服務等，至於能否作通信對戰則仍未清楚。另外，其他可選擇的模式分別有Quest Mode、Quick Race、2人同畫面對戰、練習和選項設定，至於基本賽道則為首都高環狀線的上下線各一。

■主目錄最右邊的是通信功能選項



■暫時已知的賽道共有兩條

齊齊替戰馬改造

除了替車身轉換顏色外，玩者還可添置各種強化部件來令極速增加或改善操控性能等（這個當然！），此外亦能設定自己喜歡的車牌號碼，大大增強投入感。

■改裝配件總數超過100件

■可使用《頭×字D》主角的車牌？

登場車款超過廿種

和每一代的《首都高》相同，所有登場車款均是以虛構編號表示，雖然如此但聰明的玩家應該可從車身看出它到底是甚麼型號，同時遊戲亦容許大家自行改變這型號，真是體貼車迷心態的設計。車款數量方面，據知純粹普通車已有21種，造型仿如Fairlady、Lancer E-IV、Silvia和Supra等比比皆是，估計可能還有需要特定條件才出現的隱藏車。

■很像Skyline GT-R33的「R33」

■《頭×字D》促使AE86T再起風雲

沒有起點和終點的競賽

今集在玩法上和以往的有顯著分別，並非在固定賽道上不斷繞圈爭取名次，而是帶有格鬥遊戲元素的SP戰鬥。SP是Spirit Point的簡寫，玩者雙方各自都有一條SP能量棒，假如玩者超越對手就會令其SP棒慢低，只要SP值減至0便當作輸掉論，相反亦然，換句話説若能保持優勢由頭帶到尾就會以PERFECT狀態勝出。除此以外，《首都高》的畫質比起《SEGA RALLY 2》有過之而無不及，算得上是目前最高水平的畫面。

■格鬥遊戲般的SP戰鬥

■無可比擬的超高畫質

*以上均為開發中畫面

PlayStation

製造商：KONAMI
發售日：7月1日　　售價：4990日圓
ACT　3CD-ROM　1P　對應DUAL SHOCK　對應POCKET STATION

TEXT：歐陽明

METAL GEAR SOLID INTEGRAL

☆前　言☆

小島秀夫的作品《MATAL GEAR SOLID》，是一隻戰略間諜的動作遊戲，在往年受到世界一致讚賞，將會在今年的七月一日推出完全版，名為《MATAL GEAR SOLID INTEGRAL》，遊戲共有三隻碟，除了加插了美版所擁有的情節之外，遊戲更會增加一些新要素，包括文字及語言選擇、對應POCKET STATION、在訓練模式中還增加了新的版數，以及完成遊戲後可跟NAOMI和MEI LING拍照片等，喜歡《MATAL GEAR SOLID》的朋友銀包又要大出血了。

難易度分為五級

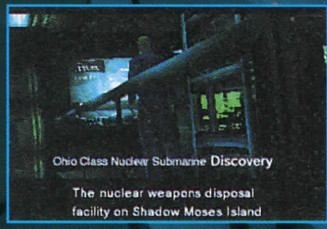
■ 有五級難易度選擇

遊戲的難易度分為VERY EASY、EASY、NORMAL、HARD和EXTREAM五個等級，進行遊戲時更可將視點變更為主觀視點，至於EXTREAM是一個給上級者挑戰的模式，在進行遊戲時，玩者不但不可以使用雷達，而且敵人的視線範圍更會增強至兩倍，加上在遊戲內是不會出現回復道具的，所以難度非常高，這樣的難度相信能給予MATAL GEAR SOLID高手一點新的挑戰。

■ 主觀視點感覺也不俗

OPTION 模式

在OPTION模式中有CAPTION(字幕設定)、LANGUAGE(字幕語言設定)、SOUND、VIBRATION及VIBRATION TEST五種的設定，而「字幕語言設定」的一項更是新增設的，有英語或日語以供玩者選擇，這樣便能令玩者更容易投入遊戲和了解故事的發展了。

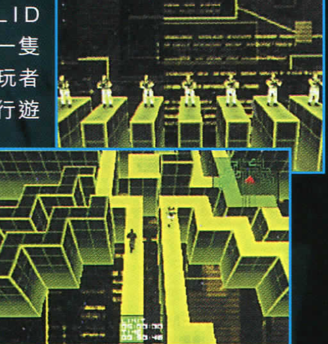


■ 字幕及配音都可以以英語表示

■ OPTION畫面

訓練模式多達 300 STAGE

《MATAL GEAR SOLID INTEGRAL》共有三隻碟，而其中一隻是專為「VR TRAINING」而設的，玩者需要依照指定的條件和限制來進行遊戲，「VR TRAINING」雖然在前作只是用來給初玩者訓練的模式，但是已經非常吸引，所以今次便將摸式的版數增設達三百之多，相信當玩者完成了訓練模式之後，便能成為一個超級特務。



攝影模式

當玩者完成遊戲後，便會出現一個攝影模式，攝影以3D的形式進行，利用道具相機便可轉換不同的角度和距離，跟NAOMI和MEI LING拍照片，這難道就是要實現在遊戲中NAOMI對男主角SNAKE的諾言？「當SNAKE完成任務後，便給SNAKE調查她的身體」，但是這句説話又和MEI LING有什麼關係呢？

■ 你覺得以2D描繪的美還是3D的美呢？

■ NAOMI的樣子看來很認真。

將會對應 Pocket Station

當玩者完成遊戲後便能取得一個特別稱號，使用這個稱號便能在Pocket Station內進行持別任務。玩者需要在指定的時間把稱號存入Pocket Station內，之後便能得到迷你遊戲，不同的稱號也許會有不同的影響哩！

■ NAOMI有任務要給SNAKE了。

■ 任務與狐狸又有何關係呢？

製造商：ASCII　發售日：發售中(4月22日)
售價：5800日圓　記憶：1-8 BLOCKS　容量：CD-ROM
RPG / MEM

By: Agent X
協力：KOTARO之右手

悠久之伊甸

兄妹冒險之旅

～STORY～

在遠古時代，大地經歷了一場漫長的戰爭，而最後只有一個國家剩存下來。於是，當時的國王便下令學者建造一座塔，以用來尋求永遠的幸福。在國王與學者們誠心祈求下，神便賜予世間八顆寶石。

在寶石的護蔭下，國家亦漸漸步入了繁榮及和平的軌道上……

可是，永遠的幸福始終沒有出現，而人類又再次面對滅亡的命運！這時，國王就把心中的願望刻在寶石上，希望上天能夠帶來永遠的幸福。突然間，寶石發出耀眼的光輝，並且一直向四周擴散。所有受光芒照射到的地方和物件，均於頃刻間逐漸於大地上消失，剩下來的卻是那顆刻上了願望的寶石！

看來，國王的願望已經獲得允諾，「永遠的幸福」亦隨他們而去……

至於那一塊突然消失的土地，便被後世的人稱之為－「悠久之伊甸」。

兄妹冒險之旅，出發！！

主角羅狄(ロディ)及其妹婷芝(デイジ)，居於杜比亞(トゥビア)村中，並一直過著安穩的生活。一日，羅狄及婷芝突然提議往地下倉庫迷宮進行探險，面對著未知的危險，他們究竟能否發現珍貴的財寶？還是，會有一個前所未見的世界正待著他們的到來……？

遊戲中，羅狄與其妹婷芝將會向七個島進發，尋找可以通往悠久之伊甸的「伊甸之鑰匙」(エデンのカギ)。途中，他們將會遇上不同的敵人，而當他們成功將每個島上的敵人消滅後，便會有同伴加入主角的陣營。

有如積木般的戰鬥地形

此遊戲最大的特色，就是其戰鬥地形將會以「Cube Dungeon」顯示，務求予玩者一種全新的感覺。戰鬥將以進行，玩者必須留意各地形的高低差距，以免出現攻擊不到敵人的情況。

■積木般的戰鬥地形。

異常狀態介紹

混亂

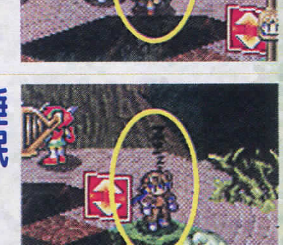
－受到「くさやの香」或歌魔法「マッドネス」等混亂攻擊的影響，而令角色於一定時間內不受玩者控制。

即時回復方法：使用「オレンジの香」或歌魔法「AI」等。

難聽

－受到「Speaker」(スピーカー)等騷音攻擊的影響，而令歌系魔法完全失效。

即時回復方法：使用「オレンジの香」。



睡眠

－受到「ネロリの香」或歌魔法「ドリーミング」等睡眠攻擊的影響，而令角色於一定時間內不能作出任何行動。

即時回復方法：使用「オレンジの香」或歌魔法「AI」等。

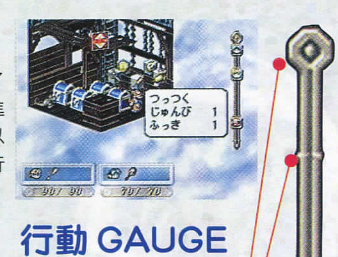
麻痺

－從高處落下或受到麻痺系攻擊的影響，而令角色於一定時間內不能作出任何行動。

即時回復方法：使用「オレンジの香」或歌魔法「AI」等。

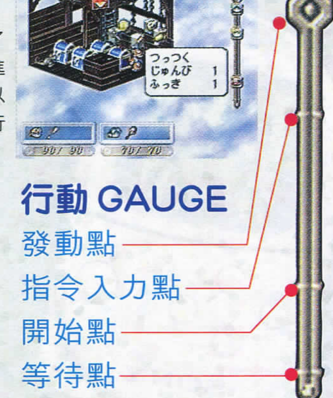
戰鬥系統

遊戲的戰鬥系統主要是使用了「INITIATIVE POINT GAUGE」方式進行，其中我方和敵方之行動順序將以REAL TIME表示，即較敏捷的角色其行動亦會相對地迅速。



戰鬥時操作方法

方向鍵	項目選擇
○鍵	決定
△鍵	取消
□鍵	向上移動
×鍵	向下移動
L1 鍵	視點(左轉)
R1 鍵	視點(右轉)
R2 鍵＋方向鍵	角色方向變更



製作新 ITEMS

在「ガウティの發明工房」中，玩者是把兩件ITEMS作溶合改造，以製作出新的ITEMS。當中，玩者只要選擇「發明」就可以進行溶合程序；而「分解」則可以將溶合了的ITEMS回復原來的模樣。

ITEMS 合成例子：

木のぼう＋火のオーブ＝火の杖
みならいの劍＋プロペラ＝プロペラダガー
みならいの劍＋火龍のオーブ＝メラメラの劍
みならいの盾＋冰獸のオーブ＝ブルブルの盾
ろうそく＋ガラスビン＝ランタン
みならいの盾＋コマ＝スケボー
ドワーフのふえ＋マイリズム＝マイリズム(笛)
飛翔蹴＋碎波＝最強碎波

製造商：ASMIK ACE ENTERTAINMENT　容量：CD-ROM
發售日：發售中　售價：3800日圓　記憶：1 BLOCK
MEM/AVG/1P/對應DUAL SHOCK/對應ANALOG

BY：魔人．非洲

東京魔人學園綺譚～東京魔人學園劍風帖 外傳～

魔人對擁躉的回饋

外伝

基本上這只是一隻EXTRA DISC，利用上一集的記錄便可以進入到這遊戲中的特別模式，不過大部份東西都是要靠《東京魔人學園劍風帖》才可以進入到，所以沒有玩過這遊戲的話，其實是可以揭到下一頁的，是不用理會我的感受的。不過如果你是這遊戲的FANS的話，便一定要看下去了。

怪談

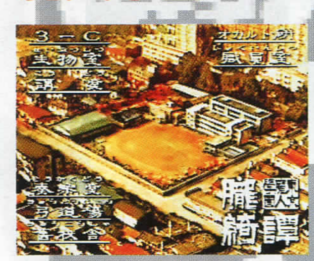
在21世界的某一個春天，在新宿．真神學園來了一個轉校生，之後便以東京為中心，在四周都發生了靈異事件。然後遊戲的主角便聯同跟自己宿星有關的人，一起調查事件的來源。就是這樣，宿命與使命、友情與愛情之間錯綜複雜的關係，便跟東京的未來扯上關係了。

零話．龍之刻

在《東京魔人學園劍風帖》中主角在開始的時候便是一個轉校生，一直也沒有交代過他到真神學園之前的事，所以在本篇的第零話便會交代主角的過去，好讓大家知道故事是從何而來。

故事	主要登場角色
外傳第三話～真心	芙蓉
外傳第四話～雨月	如月翡翠
外傳第五話～月下之花	壬生紅葉、比良田紗夜
外傳第六話～厄日	霧島諸羽
外傳第七話～痕	マリア．アルカード

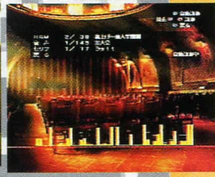
魔人學園



3-C　ENDING MODE。查看主角們的ENDING，一共可以看到28個不同的ENDING，不過當然是要有上一集的記錄啦。

生物室　STORY MODE。要開始遊戲的外傳部份，便要到生物室中選擇「綺譚」這一項了。

講堂　GRAPHIC MODE。欣賞在「劍風帖」中出現過的插畫，特別是一些EVENT畫面。



奏樂堂　MUSIC MODE。可以欣賞到在遊戲中出現過的背景音樂。

弓道場　QUIZ MODE。有三種不同難度的問題讓玩者答，全部都是有關遊戲的問題，例如讓玩者看了一個畫面之後，猜是在那兒出現過。

舊校舍　BATTLE MODE。於舊校舍或螺旋洞中展開戰鬥模式，玩者要從當中選出一個來完成，在完成了之後便會進入下一個任務，而難度亦會提高。

オカルト研　占卜MODE。因應遊戲的記錄，可以查看到角色們之間的感情度，不過便須要有「劍風帖」的CLEAR DATA才可以進入。

職員室　OPTION。玩者可以在這改變到遊戲的各種設定。

製造商：MYCOM　發售日：發售中　記憶：1 BLOCK
容量：CD-ROM 售價：5800日圓
AVG/MEM

By: Glen

護士物語

通往告白之路~

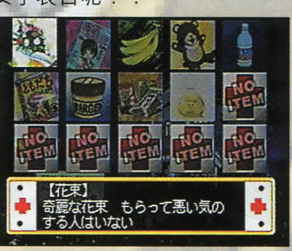
《護士物語》是一隻以醫院作為舞台的育愛AVG遊戲。當中，主角將會於醫院內逗留90日，而且還會遇上7位不同性格的女子。至於玩者的工作，自然是飾演遊戲中主角，並於眾女子中尋找一位心儀的對象吧！

■小心選擇適當的答案。

■在「女NO子MEMO」中，可知道女子們的好感度。

一切由入院開始~

主角是一位於二流大學學習的大學生，但竟然患上了一種名叫「Elemental(基本)綜合病症」的離奇疾病，於是便立刻被送入聖愛鷗病院中接受治療。在住院期間，主角除了遇到不少女護士外，更會碰上同樣因病入院的高中女生。不過，醫院中亦會有一位樣子嚇人的護士長處處為難主角，究竟主角能否避開護士長的監視，而成功向心儀的女子表白呢？！



■「ITEM」主要是於約會時送予女孩子的禮物。

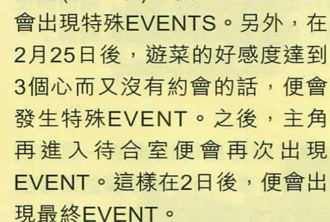
■沒有錢的話，便到「賣店」購買獎票碰碰運氣吧！

人物出現場所一覽

提示：遊＝水口遊菜、ME＝青山めだか、SA＝金城サキ、香＝秋守香織里、美＝本間美希、TA＝成瀬たかみ、泉＝中川泉美

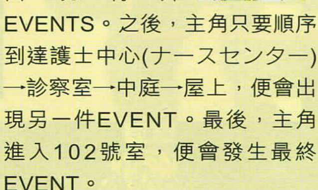
日期	時間	出現場所						
		101號室	待合室	Center	中庭	Rotary	賣店	診察室
月曜日	朝	—	SA	ME	—	—	泉	美
	午	—	ME	SA	—	—	泉	—
	夜	TA	—	香	—	遊,SA	泉	美
	消燈	TA	—	—	—	香	—	—
火曜日	朝	—	—	遊	—	香	泉	美
	午	—	—	SA	ME	—	泉	—
	夜	—	ME	—	—	—	泉	美
	消燈	TA	—	—	—	香,ME	—	—
水曜日	朝	—	香	遊	—	—	泉	美
	午	—	遊	香	—	—	泉	—
	夜	—	—	—	—	ME	泉	美
	消燈	TA	—	遊,ME	—	—	—	—
木曜日	朝	—	SA	ME	—	—	泉	美
	午	—	ME	SA	—	—	泉	—
	夜	TA	—	香	—	遊	泉	美
	消燈	TA	—	—	—	—	—	—
金曜日	朝	—	—	遊	—	香	泉	美
	午	—	—	SA	ME	—	泉	—
	夜	—	ME	—	—	—	泉	美
	消燈	TA	—	—	—	香,ME	—	—
土曜日	朝	—	香	遊	—	—	泉	美
	午	—	遊	香	—	—	泉	—
	夜	—	—	—	—	ME	泉	美
	消燈	TA	—	遊,ME	—	—	—	—
日曜日	朝	—	—	SA	—	—	泉	美
	午	—	—	遊	—	—	泉	—
	夜	—	—	香	—	—	泉	美
	消燈	TA	—	ME,SA	—	—	—	—

特殊EVENTS出現條件



水口遊菜

告白之後，主角只要向遊菜提出約會(デート)，便會出現特殊EVENTS。另外，在2月25日後，遊菜的好感度達到3個心而又沒有約會的話，便會發生特殊EVENT。之後，主角再進入待合室便會再次出現EVENT。這樣在2日後，便會出現最終EVENT。



青山美高(青山めだか)

在2月20日後，青山的好感度是最高的話，便會出現特殊EVENTS。之後，主角只要順序到達護士中心(ナースセンター)→診察室→中庭→屋上，便會出現另一件EVENT。最後，主角進入102號室，便會發生最終EVENT。

金城咲(金城サキ)

只要咲的好感度是最高的話，便會出現特殊EVENTS。之後，主角再順序與遊菜→美高→美希→敬美進行對話，便會發生隱藏人物"健作"出場的特殊EVENT。最後，主角只要在對話中選擇適合的答案，便會發生最終EVENT。

秋守香織里

在告白後，主角只要順序到達待合室→ROTARY的話，便會出現特殊EVENTS。之後，無論主角移動至任何地方，亦可於遊戲完結前欣賞到最終EVENT。

本間美希

在告白後提出約會的話，便會發生隱藏人物"ゴロツキ"出場的特殊EVENT。之後，主角在晚間移動至任何地方時，便會出現另一件EVENT。

成瀬敬美(成瀬たかみ)

在告白後，主角先到屋上與香織里進行對話。之後，在進入護士中心(ナースセンター)、ROTARY(ロータリー)、敬美的房間及診察室，當四處地方均發生EVENT以後，主角便向屋上移動並欣賞最終EVENT。

中川泉美

在12月31日時，泉美的好感度達到三個心的話，移動到屋上便會發生EVENT。之後，到1月30日時，主角移動至賣店後，便會發生另一件EVENT。在告白後，於晚上進入院長室，便會發生最終EVENT。

製造商：Imagineer　發售日：發售中(4月29日)
售價：5800日圓　記憶：VMS(12 BLOCKS)　容量：GD-ROM
RAC / 2P / VMS對應 / VGA對應

By: Agent X

REDLINE RACER

http://www.imagineer.co.jp/

爽快而充滿速度感的電單車賽～！！

由Imagineer製作的《REDLINE RACER》，是一隻操作簡單而又充滿速度感的賽車遊戲。玩者將可駕駛著電單車，以時速300公里向前直衝！究竟你能否駕馭如此高速的電單車？還是成為了公路上的"空中飛人"？！

遊戲目的

話明是賽車遊戲，所以遊戲的目的自然是以奪取冠軍為目標！不過，玩者在參與「TOURNAMENT」模式時，將會由NORMAL(ノーマル)難度開始，直到完成該難度的所有賽事，才能進入「HARD」(ハード)及「EXPERT」(エキスパート)等賽事。

此外，當玩者完成某一難度的全部賽事，並成為該難度的總冠軍的話，便會出現新的電單車及賽道予玩者選擇參與。當中，新增加的電單車將可於「TOURNAMENT」、「SINGLE RACE」及「VS MODE」中使用。至於新增的賽道，則可於「SINGLE RACE」及「VS MODE」中選擇。

■只要完成某難度的所有賽事……

■新的賽道亦可讓玩者選擇。

■新的電單車出現了。

模式介紹

遊戲模式方面，主要分為：

TOURNAMENT(トーナメント)－玩者需要由最低難度開始遊戲，並以成為所有難度的總冠軍為目標。

SINGLE RACE(シングルレース)－玩者可以選擇於「TOURNAMENT」中新增的電單車及賽道來進行比賽。

VS MODE(對戰モード)－可讓兩名玩者進行對戰的模式，當中將會以上下分割畫面來作賽。

■玩者可利用「SINGLE RACE」作為熟習賽道之用。

■「VS MODE」中的分割對戰畫面。

■若玩者偏離賽道而未能於限時內返回賽道的話，便會強制令賽車於賽道上重新起步。

三種比賽視點

遊戲中主要將視點分為三種予玩者選擇，而玩者只要按Y鍵便可改變比賽的視點。至於該三種比賽視點，就是：「車內視點」、「車外視點(近)」及「車外視點(遠)」。此外，遊戲雖然並不設有任何REPLAY選擇，不過每當比賽完畢後，遊戲便會自動切換成DEMO REPLAY畫面，讓大家能以TV形式來觀賞比賽的緊湊情況。

■「車內視點」。

■「車外視點(近)」。

■「車外視點(遠)」。

製造商：任天堂　售價：5800日圓
發售日：99年4月30日　容量：256M
SLG／4人／MEM／對應64GB PACK

TEXT：袋怪召喚師．福田君

POCKET MONSTERS STADIUM 2

寵物小精靈繼續玩轉鬥技場！

《POKEMON STADIUM》是一處讓各界寵物精靈玩家進行對決的地方，全多邊形畫面表達令沉悶單調的戰鬥變得有聲有色，至於這個續篇更將前作的問題和缺點改善過來，假如你是POKEMON的忠實擁躉那就絕對不能錯過了！

模式簡介

從本作名稱已知道它是怪物決鬥遊戲，玩者可將GB《POCKET MONSTER》紅版、綠版、藍版或黃版（比卡超）內所養育的怪物資料，經由64GB PACK傳送到這個多邊形遊戲環境裏。模式方面，除了最主要的鬥技場外還有自由對戰和條件限定戰，在自由對戰中即使沒有插上GB盒帶亦能夠使用預設的怪物來玩，當然這些怪物的實力是比不上自行養育的啦；至於條件限定戰則是可和朋友進行鬥技場模式內有時間限制的各項大賽。

■選擇遊戲模式

■規定了怪物的自由對戰

爭奪六大杯賽

只要進入鬥技場模式，就能看見整個白色城市內的各種建築物，其中最重要的當然是讓怪物進行決戰的鬥技場模式。今集設定了6個規則與限制等級不同的賽事，分別為任天堂杯99、任天堂杯98、任天堂杯97、極級杯賽、黃色杯賽和趣味杯賽，玩者可因應手上怪物的能力來決定報名參加哪一個賽事，當然對手實力也是會相對地提高的，例如只限33種怪物及最高等級為30的任天堂杯98較適合初學者，而完全沒有限制的極級杯賽則是讓強者一較高下的地方。另外，由今集起即使沒有GB版怪物玩者亦能借用遊戲所預設的怪物。

■鬥技場與城內一覽

■免費借用怪物出戰

挑戰最強對手

假如鬥技場模式無法滿足好戰的你，那麼訓練首領城模式就一定不會令你失望。來自GB版的訓練首領比往昔實力更強，他們藏身在城堡內等待玩者的挑戰，玩法方面改動不大要連續解決3名訓練者後才可和訓練首領對決，由於途中沒有續關設定故此需要一氣呵成地作戰。其他模式方面，遊戲依然設有讓玩者在N64上玩GB版《POKEMON》的模式，只要在鬥技場模式勝出特定賽事就可設定以2倍或4倍的執行速度來玩，此外還可將GB版怪物資料互相交換和觀看戰勝怪物之銅像等等。

■依舊可在N64上玩GB

■決戰訓練首領城

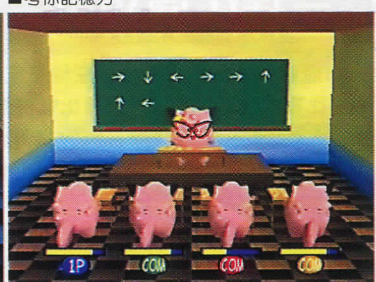
消閒盡在迷你遊戲

今次《PM2》不但可進行各種怪物對決，更收錄了9款相當有趣的迷你遊戲，例如競跑、投圈、連按和食壽司等，每種都有不同的玩法各式其式，十分適合和朋友們渡過一個快樂的下午呢。

■金魚彈彈跳

■食壽司啦～

■考你記憶力



製造商：MASIYA
發售日：預定7月售價：5800日圓
SRPG/MEM/對應DUAL STOCK

TEXT：怪傑

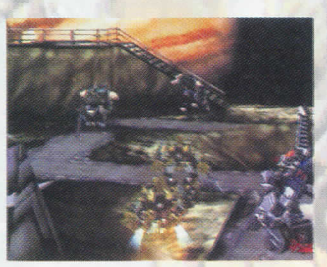
重裝機兵VALKEN 2

ASSAULT SUITS VALKEN 2 Tactical RPG

戰爭不斷的發生！！

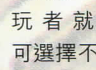
橫向射擊名作—《重裝機兵》終於在PlayStation上出現，不過這集的玩法卻由原本的立體射擊變更為立體SRPG，但重裝機兵的其他一個賣點—機械人設定仍然存在，而且當中更會有特別的戰鬥系統。

2096年，當第三次世界大戰完結之後，便開始進行外宇宙惑星探查計劃。各國都為了外惑星的資源開採而派遣了探查隊。但結果卻在月面展開礦石開採權等紛爭，終於在2101年正式爆發第四次世界大戰，不過在2104年結束。這次大戰影響建設在木星的衛星ガニメデ等的外宇宙探查隊基地令補給停止，所以地球與探查隊的連絡亦出現中止情況。為了維持治安，於是在2110年設立了外惑星條約機構，而配備了測試中的新型ASSAULT SUITS (AS)，不過卻遭受到不知名的武裝集團襲擊，這遊戲的故事就是由這裏正式展開……



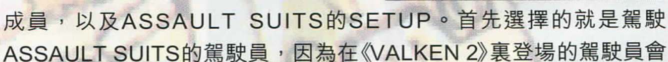
戰鬥

《VALKEN 2》在戰鬥上的系統就和其他戰棋遊戲同樣移動到敵人附近以不同射程的武器進行攻擊，而指令亦有移動、攻擊和待機等，但當移動完結後，畫面會變成LOCK ON敵機，玩者就可選擇不同的攻擊方法。接着畫面會顯示自機和敵機的戰鬥，當中可以使用客觀或機內視點，而客觀視點則可清楚看到敵方防禦或回避行動，這就是《VALKEN 2》戰鬥系統的特色之一。



出擊準備

在作戰開始時，雖然可以到停機庫隨意地進行各種設定，但必須考慮當時的作戰內容，而選擇不同出擊的成員，以及ASSAULT SUITS的SETUP。首先選擇的就是駕駛ASSAULT SUITS的駕駛員，因為在《VALKEN 2》裏登場的駕駛員會有很多，而每一場戰役都不能將駕駛員全部出擊，所以選擇擅長於哪一種戰鬥距離以及本身能力的駕駛員都是十分重要。之後選擇的AS機種中將會有不同耐久力和防禦力，以及可以改變出擊形態，最好就是選擇能夠配合駕駛者個性的機種。隨着駕駛員成長而增加的像狙擊、十字砲火等能力都會在出擊前設定為戰鬥用PROGRAM，但戰鬥時可用的能力數目會有限制的，最後的武器裝備會改變戰鬥時攻擊方式。



條約軍

浦賀達也

身為《VALKEN 2》主角的他是AS製造企業—GRAND PACIFIC社所私設的自衛部隊准尉。雖然在軍務和實戰方面都任何經驗，但他操縱AS的技術卻非常出眾。

フィルツ•ド•ラヴェルディ

擁有准尉身份的他與達也同樣逮屬GRAND PACIFIC社的自衛部隊，經常與達也使用的AS—エグザスα進行演習以及護衛的工作，而且他亦會與達也同行。

解放軍

ランス•カルザス

他原本是外宇宙探查隊的科學家，而現在加入了與條約軍戰鬥的解放軍。後來他操縱自己的AS而直接指揮奪取エグザスα CORE PART的作戰行動。

セレス•アルセリア

持有少尉身份的她正是解效軍的AS駕駛員，而且由幼年時開始接受了戰鬥和AS操縱技術的英才教育，雖然已是20歲的女性，但只是一個沒有思想而戰鬥能力高的戰鬥工具。

製造商：NEC INTERCHANNEL　發售日：未定　售價：未定
記憶：未定　容量：未定
SRPG/VMS對應(BLOCK數未定)

By: Agent X

BLACK / MATRIX AD

曾大受歡迎的Sega Saturn遊戲《BLACK / MATRIX》，其製作公司NEC INTERCHANNEL終於宣佈將會推出Dreamcast版本，並名為《BLACK / MATRIX AD》。雖然遊戲現時的開發度約為30%，不過若大家有興趣先睹遊戲最新畫面的話，就不可錯過筆者以下的介紹了！

新戰鬥系統

在戰鬥系統方面，負責遊戲系統的石原慎也氏表示：「在玩者的要求下，我們的確對遊戲的戰鬥系統作出檢討，並以操作簡易的原則下增加了若干指令……。在地圖方面，除和Sega Saturn版有所不同外，亦將會有新的版圖出現。另外，敵人的配置與增援位置將會作重新調整，務求帶給玩者一份全新的感覺來。」

■新的地圖。

新內容

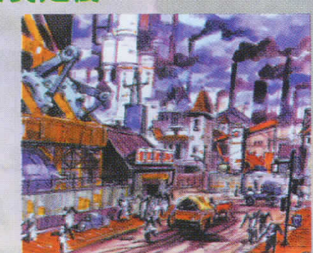
《BLACK / MATRIX AD》的內容主要是以Sega Saturn版本為基礎，再加入一些新的故事內容及原素。據遊戲劇本的原作者ービドウ　ゴウ氏表示：「由於很多人均覺得Sega Saturn版未能詳細交代遊戲的故事內容，故此我們將會在Dreamcast版中加入動畫片段以加強對故事的解說。至於原創要素方面，則將會在遊戲中加入分支部份，藉以加入新的故事內容。」

另外，遊戲商亦特別邀請了そえたかずひろ氏為遊戲進行作畫部份的工作。唔講你唔知，そえたかずひろ氏曾經參與過《羅德島戰記》這套TV動畫的製作，由此可見製造商對遊戲的重視程度。

■Dreamcast版將收錄達20分鍾以上的動畫片段，以增加遊戲的吸引力。(圖為Sage Saturn版畫面)

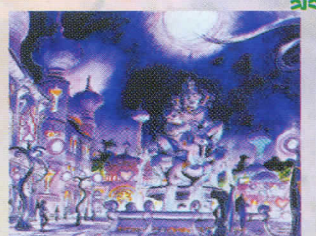
描寫細緻的世界觀

由於Sega Saturn版《BLACK / MATRIX》受到容量的限制，故此未能夠詳細地交代有關遊戲的世界觀。不過，今次Dreamcast版則使用了GD-ROM作為儲存媒體，從而可以大幅增加一些遊戲世界觀的資料，令玩者更能體會到《BLACK / MATRIX》中世界究竟是何模樣。



暴食之街

強欲之街

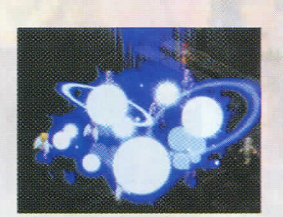


欲情之街

罪惡(Sodom)之街

Dreamcast 機能下的魔法效果

說到這裡，大家可能會問：究竟Dreamcast版的《BLACK / MATRIX AD》，在畫面上與Sega Saturn版的分別有多大呢？因此，筆者便為大家公開了一些Dreamcast版的遊戲畫面，其中全部均是一些使用魔法時的效果畫面。大家只要看看以下的各畫面，便知道其質素去到那裡……



奇跡的詩篇

■以光的爆發來攻擊敵人，為其中一種華麗的攻擊魔法。

邪神之雷砲

■由天上落雷來向敵方攻擊。

■在配合了Dreamcast機能下，魔法效果獲得大幅的增強。

障壁詩篇

■主要用來防禦敵方的魔法攻擊。

星幽的歸依

■損害敵方25%的體力，是充滿死亡氣氛的攻擊魔法。

*Dreamcast版畫面仍屬開發中畫面

製造商：SUNRISE INTERACTIVE 發售日期：預定99年12月發售
售價：未定 記憶：未定
RPG/ MEM

TEXT：天下一之無責任男

集日昇機械人大成於一身的作品 SUNRISE英雄譚

真正原創的世界

大家有玩過《超級機械人大戰》嗎？大家可能會以為這隻名為《SUNRISE英雄譚》的遊戲一定會是和《超級機械人大戰》一樣，答案是不一樣的！不過，實際上遊戲的真正玩法在仍是一個謎……

而遊戲的世界面則是一個百份百的原創世界，話說在一個表面被超重物質和高物度大氣包圍的域星之上，存在着非常多比重物質為輕的巨大岩石，這些便是在星球之上的「浮空大陸」，而故事便在其中一個大陸之上發生，這個大陸的名字便是──「GROUNDIA」，由於大陸與大陸之間基本上是完全被隔離的，為了要探索其他的大陸，主角KANJI．AKATSUKI便是負責這次「探索」行動的成員，他乘坐擁有飛行能力的「SKY TROOPER」開始他的探索之旅……

那麼，在其他的大陸之上又有甚麼呢？事實上，其他的大陸便是在故事之中的其他故事世界，每一個故事世界便是一個在星球上的浮空大陸，主角的任務便是要探索這些不知名的世界。

遊戲方式不明．機械人掛師

遊戲的基本便是以上所說的，然而，遊戲的方式至今仍未正式公布過，這實在是令玩者便非常的擔心，如果太像《機械人大戰》的話，又好像沒有多大的新意，不過，如果太過「新」的話，又恐怕玩者像會不接受，因為這遊戲的賣點始終是遊戲之中那些SUNRISE的經典機械人，所以，以上的兩項憂慮是不無道理的。

SUNRISE 另一遊戲原創故事《機甲戰記 GROUNDIA》

主要角色

KANJI．AKATSUKI

故事男主角，17歲的他成為軍人的原因是受到父親的影響，因為父親是主角一直以來最尊敬的人，所以他以成為軍人為榮。

RUN．FOREST

和一部神秘機械人同時出現的女孩子，雖然她是一個失去了記憶的人，不過她依然保持着極之樂天的格，17歲。

主要機體

FLYING TROOPER

主角KANJI．AKATSUKI所駕駛的機體，主要是作空中戰用的，所以在背部裝上了噴射器，而背部的雙翼是採用摺合式，同時亦可以作AIR BRAKE。

GROUND TROOPER

由KANJI．AKATSUKI父親駕駛的機體，這是一部不折不扣的陸戰機體，全身也裝上了極厚的裝甲，而且這機械人更可以變形成為坦克型態。

NINTENDO64

製造商：TAITO　發售日：予定7月發售
價格：未定　容量：256 M
SLG／振動手掣／專用控制台／聲音辨識系統

Presented by：山寺良牙

火車再到64時……

乘客請勿站出黃線，《電車GO！》駛進N64。請小心列車與月台之間的氣流，乘客上車後，請留意列車內的介紹。

遊戲特色——

今作《電車GO！64》是以街機版《電車GO！2高速編3000番台》作為基本藍圖，遊戲系統及操作方法與以往系列並無任何分別，只是多了新路線及推出一些《電車GO！》路線的倒轉版或加長版。

不過N64版的最大特色，莫過於在其他版本也暫不可能玩到的——聲音辨識系統，今次便就這個新系統介紹一下。

出場路線簡介——

《電車GO！64》予定出場路線

《電車GO！2高速編》出場路線

路線名	區段	車型	種類	難度
ほくほく線	直江津→うらがわら	HK-100	快速	初級
秋田新幹線	秋田→大曲	E3系	特急	中級
京浜東北線	品川→上野	209系	快速	中級
ほくほく線	直江津→六日町	HK-100	快速	上級
秋田新幹線	秋田→大曲 · 盛岡→新花巻	E3系	特急	特級
ほくほく線	直江津→六日町	681系2000番台	特急	特級

《電車GO！2高速編3000番台》出場路線

路線名	區段	車型	種類	難度
ほくほく線	直江津→六日町	485系／485系3000番台	特急	中級
秋田新幹線	大曲→盛岡	E3系	特急	中級
奧羽本線	秋田→大曲	701系	普通	中級
田沢湖線	田沢湖→盛岡	701系5000番台	普通	中級
山手線	東京→新宿	205系	普通	上級
京浜東北線	横浜→品川	209系	快速	中級
東海道本線	大阪→神戶	223系	快速	中級
東海道本線	大阪→神戶	221系	快速	上級
東海道本線	大阪→神戶	207系	普通	中級
東海道本線	大阪→神戶	201系	普通	上級

聲音辨識系統——

Voice Read System

有玩過《比卡超你好嗎？》的玩者該認識這個系統，比卡超會根據玩者所說的話，變成指示而作出行動或反應。在《電車GO！64》上亦會使用類似系統，比方說，當列車可以開行時，在以往作品會有聲音說出「出發進行」，而作這個版本人，玩者需向聲音辨識裝置(咪)說出「出發進行」，這樣做的話便可以取得額外的「聲音Bonus獎秒」；同樣地，如在適當的位置說出「進行」、「減速」、「制限」、「停止」、「通過」、「定通」……等，也可會有同樣的效果，這樣會令遊戲的臨場感大增。

一起預備『出發進行！』

此外，從公佈資料所得，遊戲會推出兩個版本，一個是單盒帶，另一個是連聲音辨識系統套裝；另外亦宣佈會推出其專用控制台，售價未定，不過肯定是雙手控制台。

＊電車專用控制台是PS用版本

製造商：SNK
發售日：未定　售價：未定
RPG　CD-ROM 1P

TEXT：歐陽明

前言

KOLDELKA是一隻以3D形式進行的RPG遊戲，遊戲的人物和動作的刻畫細緻，主要的故事背景是在英國的一間修道院內，主角共有三人，份別是一名十九歲的少女「古特路加」(クーデルカ・イアサント)、一名二十歲的少年「伊多華多」(エドワード・ロード・プランケット)和一位五十三歲的神父「自姆茲」(ジェームズ・オフラハティー神父)，三人由於不同的理由進入了這間修道院內，所以便捲入了事件之中。

KOLDELKA
クーデルカ

華麗的人物及背景

只是從CG上看，人物的樣貌及表情都造得十分細緻逼真，衣服的花紋、裝飾以至光暗位置也絕不馬虎，背景和建築物有如照片般精美，有17世紀時歐洲建築物的華麗，也有古老建築物的陰森恐佈，從背景和人物來看，能造到這樣的效果，相信製作人員一定花了不少心血，也相信這會是一隻不少人期待的作品。

■ 斷頭台

■ 拷問用的房間

■ 禮拜堂

■ 晚上的建築物

故事

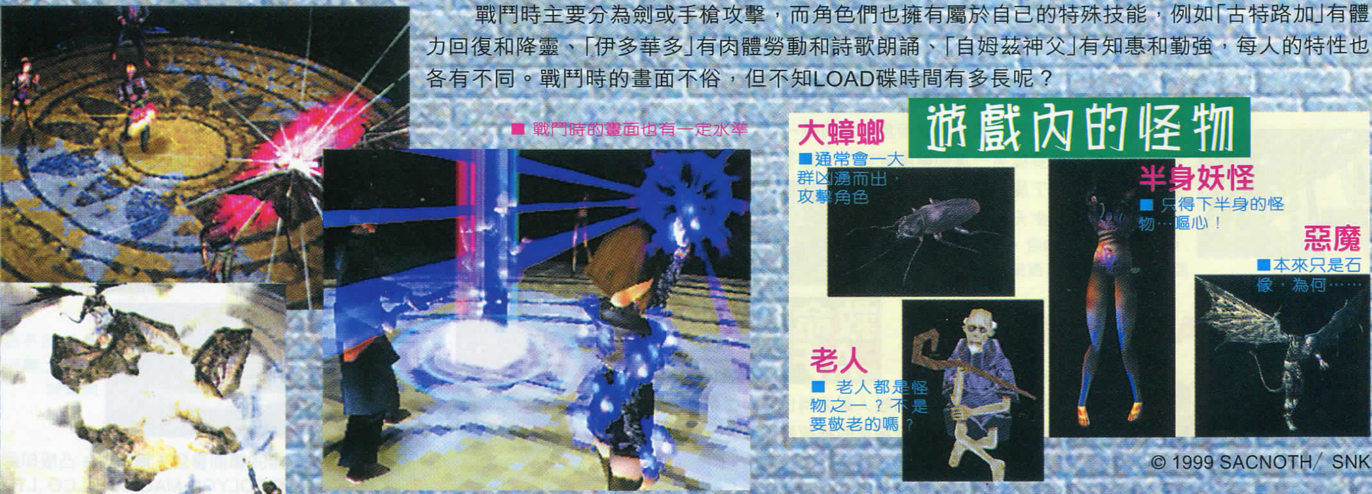
在英國威尼斯附近，有一間修道院，在十六世紀時已經完成了興建，可是當時政府卻禁止修道會的活動，所以修道院便被人所荒廢，直到了十七世紀，修道院便成為了囚禁和處決囚犯的地下牢獄，其後經過了一段很長時間，才有一位資產家買下了這間修道院，但是當他入住後，便開始行蹤不明，所以惹來了議論，有人説這裏一定收藏着很多寶物，也有人説這裏必定是惡魔之家，然而這依然沒有一個人願意去這個地方，直至到一八九八年的十月三十一日，終於有一位少女來到修道院，而遊戲的恐佈的旅程也就此展開。

多變化的遊戲系統

RPG主要的原素當然不少得戰鬥和事件，遊戲吸引的地方是，除了當事件發生時會有CG片段播放之外，更加入了行動對應的功能，意思是會對應玩者不同的行動便會有不同的事件發生，所以角色所實行的行動、時間、地點和事件的先後次序將會直接影響故事的發展，這樣便能令玩者有一種臨場的感覺，令遊戲更具變化和更有吸引力，據這樣說相信遊戲也應該會有多個結局哩！

戰鬥畫面介紹

戰鬥時主要分為劍或手槍攻擊，而角色們也擁有屬於自己的特殊技能，例如「古特路加」有體力回復和降靈、「伊多華多」有肉體勞動和詩歌朗誦、「自姆茲神父」有知惠和勤強，每人的特性也各有不同。戰鬥時的畫面不俗，但不知LOAD碟時間有多長呢？



■ 戰鬥時的畫面也有一定水準

遊戲內的怪物

大蟑螂

■ 通常會一大群凶湧而出，攻擊角色

老人

■ 老人都是怪物之一？不是要敬老的嗎？

半身妖怪

■ 只得下半身的怪物…嘔心！

惡魔

■ 本來只是石像，為何……

製造商：德間書店　發售日：6月24日　價格：$ 358
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
ACT　對應DUAL SHOCK　MEM

TEXT：KOTARO

TONDEMO CRISIS！

出乎意料的危機！

一切也是外星人的陰謀？！

今天，或許對於你和我來説，只是個平平無奇的日子，不過對於與普通家庭沒有兩樣的棚祭宅來説，就是一個極其重要的日子，因為今日是棚祭宅的鎮家之寶、祖母棚祭初的八十大壽，所以家中的各名成員一早已經準備壽宴為其慶祝。可惜好景不常，棚祭宅的眾名成員均於回家路上，各自遭遇種種不同、接二連三發的危機，到底他們能否排除萬難，準時回家參加壽宴呢？然而，究竟又是誰在策動這個陰謀……

棚祭宅成員

棚祭 初（80）

棚祭宅的鎮家之寶，為慶祝其八十大壽，眾人特地舉行了一個別開生面的壽宴，然而，誰能夠料到這個竟是惡運的開始……

棚祭 里里香（17）

就讀於私立屯田高校的二年級生、棚祭家的長女棚祭里里香，在放學後前往街上購物途中，突然被外星人所擄，雖然幸虧讓她能夠安全脱險，不過逃亡之旅才是剛剛開始……

棚祭 種男（47）

棚祭宅的一家之主棚祭種男，任職帝都開發的總務部總務課長，由於鄰近大廈的鐵球裝飾不慎下陷，因而誤打誤撞闖入種男的辦公室之中，更令到疲於奔命的種男遇上一連串叫人意想不到的危險……

PESU（♂）

棚祭的寵物，也是暫時最有理由想信唯一能夠僥倖未被牽涉到今次危機的成員，但是……

棚祭 悦子（40）

位職家庭主婦的母親棚祭悦子，在壽宴當日前往街市買餸時，不幸碰上數名銀行劫匪，而且更被脅持作為人質，就於千鈞一髮之間，悦子竟然趁機逃脱，可是……

悦子「今日はごちそう作りますからね!」

棚祭 剛志（9）

祖母的愛孫、家中的長子棚祭剛志，在不明的情況之下，剛志的身體突然縮小，因而令其墮進虛幻與現實的世界之中，而且更和公園內的巨大怪獸(昆蟲或動物)發生糾纏……

ツヨシ「おばあちゃん、おめでとう!」

別出心裁的 MINI GAME

祖母的壽宴、四名趕路返家的成員，以及數之不盡的意外和危機，構成這個NON-STOP形式的連續MINI GAME動作遊戲，當然，遊戲與故事的最終目標，便是要求玩者有限的時間之內，完成全部STAGE成功準時八時正返回家中，而且只要透過特定的順序組合完成各個STAGE，更有機會出現隱藏的SUB STORY，至於最後一名不運的成員究竟是誰？這個就要由玩者自己去追尋！

◆完成首四節MINI GAME後，電腦會向玩者技巧作出五級不同成績程度的綜合評價

父・種男之章　第一話「再見吧！帝都開發！」

種男 DANCE FEVER

種男任職的帝都開發，是一間對員工體格要求極高的跨國企業，因此硬性規定員工每天務必進行體操運動，所以MINI GAME「種男DANCE FEVER」就應運而生，其中玩法與《Dance Dance××××》十分相似，保證能令大家喜出望外！

◆依據節奏來按掣，是其中的最大要點

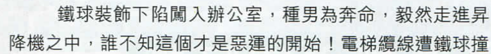
眩暈

◆能否成功返回牆邊，關鍵在於移動力度的大小！

雖然能夠制止昇降機繼續下墜，可是種男仍未能夠阻止窮追不捨的鐵球！兩者正面相撞，令種男拋出大廈的旗桿之上，然而在遙遙欲墜的旗桿上，過於用力只會令旗桿拋動幅度增大，加促墮下，相反，過於乏力則不能穩站起身，向前步進……

◆旗桿拋動幅度增大的時候，就要設法回復平衡

死刑台之高層 ELEVATOR



鐵球裝飾下陷闖入辦公室，種男為奔命，毅然走進昇降機之中，誰不知這個才是惡運的開始！電梯纜線遭鐵球撞斷，昇降機急速下墜，情況岌岌可危，然而唯一救亡圖存的方法，就是需要種男一邊迴避障礙物、一邊不停連打制動掣減低昇降機下墜的速度，到底種男能否逃出生天？

◆不單止是連打速度，即算迴避的反射神經也同樣地重要

擔架 GO！

送院途中，醫護人員不慎將種男與擔架滑出救護車之外，在無計可施的情況下，種男唯有用盡身上僅餘的氣力，駕着擔架，穿梭迴避馬路上不同的車輛和障礙！

救命野郎 A TEAM

獲救的種男，由醫護人員送往醫院，在送院途中，醫護人員循例也要向迷迷糊糊的種男發出題問，以求証種男的神智是否清醒，然而……

◆務必正確回答醫護人員所發出的是非題，否則……

現在才是 TITANIC

經過多番波折，種男滿以為惡運經已過去，然而，在種男乘坐舢舨渡海時，不慎拔出舢舨上的水塞，令到海水一擁而至，到底《鐵達尼號》的經典場面會否再次重現？

◆不斷以桶子排水，令舢舨的移動速度提高

◆當然不忘要迴避從船上噴出的各種障礙物

製造商：BANDAI　發售日：5月20日
價格：$ 358　容量：CD-ROM　記憶：未定
RPG　MEM

TEXT：KOTARO

倫敦精靈探偵團

《倫敦精靈探偵團》是由向來偏少製作角色扮演遊戲的廠商BANDAI所開發，雖然遊戲是以蒸氣推動的新時代十九世紀的英國倫敦作為舞台背景，但是當中卻夾雜着各種正體不明的怪人和不可思議的精靈，令其形成一個有別於同類型遊戲故事世界觀的異色作品。

少年偵探的誕生！

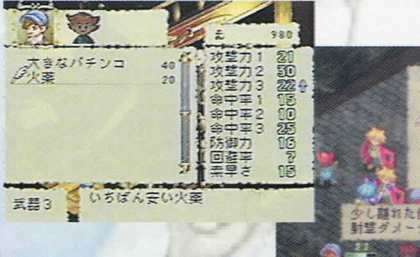
在科學與幻想並存的十九世紀英國倫敦，當時人們對世界以外的知識仍然非常貧乏。然而，遊戲的故事主人翁，就是一名自幼流落街頭長大的少年，他一直希望能夠成為真正的偵探，憑藉個人的經驗，解開倫敦街頭上各種謎題和事件。

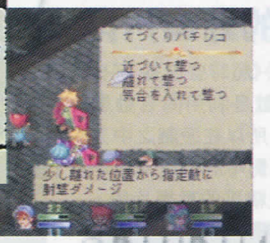
計算精巧的伏線章節！

遊戲基本合共二十章，其中最特別之處，就是故事並非以二十個單元的形式分段進行，而是先把章節分成不同的部份，以隱藏伏線的姿態，滲入遊戲的流程之中，隨着故事的進行和謎題的解答來展開，所以遊戲中每個部份也是經過精密計算，無論主角在街上發生任何事情，或者曾經與何許人對話，這些一切一切也會影響主故事的核心和伏線的出現。

倫敦街頭的戰鬥！

遊戲除了需要抽絲剝繭、調查案件的真相之外，為要追捕疑犯，以及防範盜賊們的侵襲，主角非情得已也要使用武力，所以鬥力為主的街頭戰鬥同時一觸即發！其中相方對峙時，主角能夠使用各種道具或武器作出攻擊，而且距離遠近相異，攻擊方法亦會有所不同。此外，主角更可以與值得信賴的同伴並肩作戰，以輔助的形式，在遠距離為主角作出援護性的攻擊。





名師筆下的華麗精靈！

另外，遊戲中各種獨特的異界精靈，全部均以繪畫幻想世界FANTASY ILLUSTRATION非常出名的DESIGNER兼作畫師「韮澤靖」先生負責設計一職，所以大家不難發現其世界中精靈的獨有魅力。

登場角色

少年

本篇故事中的主人翁，自幼就居住於倫敦的街巷小處，自從遇上偵探艾化里度之後，便以見習偵探的身份，參與解破倫敦街頭上大大小小的案件。

艾化里度（エヴァレット）

與怪人SPECTRE為敵，倫敦街頭首屈一指的著名偵探，在機緣巧合之下，碰見具有偵探頭腦的「少年」，因而決定收納其為門下，教育成材。

亞莉斯（アリエス）

憧憬任職偵探的艾化里度而成為其入室弟子，也是礦物學者的千金。

怪人SPECTRE

四年前突然退役的怪盜，曾經與艾化里度對立，現在則以怪人SPECTRE的身份幫助「少年」解開各種謎題和案件。

精靈偵探・維捷奴（ヴァージル）

神秘男子一名，具有常人欠缺的聯繫精靈世界能力，能夠駕御和召喚多種精靈的力量，由於擔心會有異樣發生，所以前往倫敦街頭查過究竟。

製造商：BANDAI VISIAL　發售日期：發售日未定
售價：6800日圓(CD 2枚組)　記憶：1 BLOCK
STG/ MEM

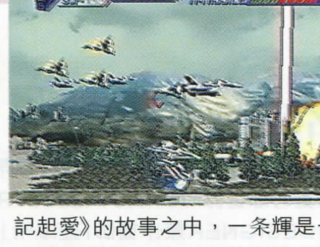
TEXT：天下一之無責任男

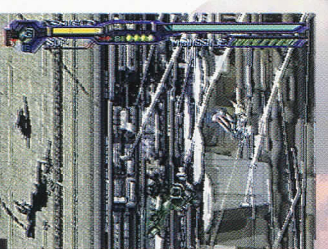
經典始終也是經典！
超時空要塞 可有記起愛

時間真是過得很快，1997年是《超時空要塞》的15週年紀念，在這個15週年紀念的日子之中，除了推出了一系列的商品之外，亦在SEGASATURN之上推出了以電影版《超時空要塞 可有記起愛》為題的射擊遊戲，那時候，這遊戲亦相當受歡迎，現在，這遊戲終於被移植到PlayStation之上。

遊戲＝故事？！

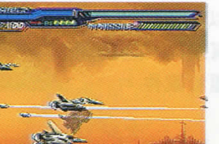
如果有看過這套名為《超時空要塞 可有記起愛》的電影的話，便一定會記得在故事之中的主角們，他們分別是一条輝、玲明美和早瀨美沙，在《超時空要塞 可有記起愛》的故事之中，一条輝是一名戰機機師，在一次抵禦祖拿達軍的行動之中，他救了在超時空號上非常有名氣的歌手玲明美，二人因而擦出了愛的火花。





為了實現玲明美的願望，輝竟然私自帶同明美駕駛韋基利出動，可是，這次的出動卻成為了悲劇的開始，除了被艦橋指揮官美沙發現之外，在回程途中更遇上了祖拿達軍，雖然福卡少教到來支援，不過，最後眾人依然被祖拿達軍所擒，而且在逃亡行動之中，福卡壯烈犧牲，而輝和美沙亦被摺疊飛行的衝擊波轉送到一個荒蕪的星球之上……

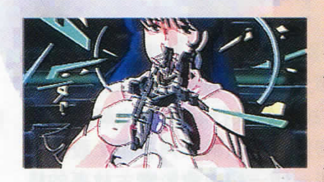
原來，這個星球便是被祖拿達人嚴重破壞的地球，二人在地球之上發現了一個奇怪的遺跡，在那裏，二人得知人類的重大秘密，原來地球人和祖拿達人是出自同一祖先的……



及至超時空號到達地球之後，瞬即又被美蘭達軍攻擊，超時空號的主砲更被擊毀，而天才機師麥斯亦和美蘭達軍的皇牌機師米娜打得難分難解……這時候，玲明美的聲音突然傳來，令所有的美蘭達士兵失去戰意，而且巴特贊的艦隊亦出現，所以超時空號才得以脫離險境，之後，巴特贊竟然要和超時空號作出和平協議，原來這只是巴特贊的陰謀，他只是想利用超時空號上的人為他找出古代文明——「普托戈車」愛歌的歌詞，所以才讓玲明美回到超時空號上。

最後，因為輝、明美和美沙的三角關係，明美突然失縱，巴特贊等得不耐煩了，所以便下令全力攻擊地球，而且剛巧美蘭達軍又來到，於是，戰鬥又再次展開。在這場激戰之中，美蘭達軍傷亡慘重，而超時空號及時離開，才僥倖逃過巴特贊的攻擊。

而戰爭的致勝關鍵便是在玲明美的歌聲之上，在她高唱「可有記起愛」的同時，一直穩藏在祖拿達人內心深處的感情再次被喚醒，於是，所有人便向公敵巴特贊展開最後的攻擊，而一直想利用「普托戈車」文明來作為戰爭工具的巴特贊最後也死在一田輝的攻擊之下……



以上便是《超時空要塞 可有記起愛》的故事內容，至於遊戲方面，亦會依照這故事而發展，在遊戲之中，大家除了可以享受到射擊遊戲的樂趣之外，亦可以欣賞到在電影之中的情節，可以說是雙重享受呢！

登場戰機一覽

VF-1A

這是在故事之中最常見的機體，而在遊戲大部份時間，一条輝也是駕駛這戰機和敵人作戰的。其特徵是頭上的一枝鐳射鎗。

VT-1

這是訓練用的韋基利，在這機體之上是沒有任何武裝的，裝備方面只有背部的噴射器而已。

VF-1S（福卡專用機）

這是指揮官專用的韋基利，而在電影版之中的是裝上SUPER裝備的版本，在背部左邊的是飛彈巢，而右邊則是2連裝光線砲。其特徵是頭部的4連裝鐳射鎗。

VF-1S（一条輝專用機）

這是在最後一段故事之中才出場的機體，在福卡死後，輝便成為了皇牌機師，而他亦改乘這部VF-1S戰機出擊。

VF-1J（裝甲韋基利版）

這是在VF-1J上裝上裝甲，而其實在這些裝甲全是「飛彈巢」，除了令機體加強除禦力之外，亦可以加強攻擊能力。

精采的動畫片段

由於《超時空要塞 可有記起愛》這遊戲是利用同名動畫作品改編的，所以在遊戲之中亦採用了不少電影中的精采片段，以下便是一些精采的動畫片段。

製造商：VIDEO SYSTEM 發售日：未定 售價：未定
記憶：未定 容量：未定
戀愛AVG/VMS對應

By: Agent X

Wishtale(暫稱)

DC上的初戀故事？！

或許大家對すぎやま GENSHO這個名字會感到陌生，不過若筆者告訴你他曾經擔任《Princess Quest》及《Idol麻雀Final Romance》等遊戲的人物設計的話，大家就會明白在他筆下的人物是何種風格了。

現在，他將會與VIDEO SYSTEM合作，為Dreamcast製作一隻美少女戀愛AVG《Wishtale》(暫稱)。究竟此遊戲有何特別之處？其故事內容又是甚麼呢？

故事背景

遊戲是以中學時代為背景，當中著重表現角色之間的反應和動態，務求予人一份如實般的初戀感覺來。

遊戲中的主角本是一位居住於北海道的14歲少年。自從其妹不幸逝世後，他便一個人到父親友人的家居住，因而認識了學校中的女孩們。至於遊戲時間方面，將會是由6月至明年3月中的10個月，而身為中學二年級生的主角，亦將要面對學校定期舉行的測驗及考試，而且更會遇上體育祭及文化祭等特別節日。

■這是「Video System」的予定繪圖，可見人物的動作是如何細緻地描繪下來。

人物介紹

美夏 MIKA
網球部部員

主角的同班同學。性格隨和，是一位甚為受人愛戴的女孩子。對於任何事均抱著非常認真的態度處理，所以受到挫折時，便很容易流出眼淚來。

りな RINA

中學一年級學生，為主角父親朋友的女兒，亦是與主角一同生活的女孩。雖然她仍擺脫不了小學生的影子，但卻是一位十分可愛的小女孩。

明日香 ASUKA
弦樂部部員

在一次偶然的機會下認識主角的高校一年級學生。性格隨和，對主角更有如弟弟般愛護。她一直希望可以到海外留學，並以成為一位小提琴家為目標。

涼子 RYOKO
游泳部部員

由於受到家庭環境的影響，所以其性格較為沉默寡言。不過，在另一方面，她卻是一位運動天才。

マチルダ MATILDA
演劇部部員

她是一位擁有歐洲人血統的混血兒。性格開朗活潑，是一位人見人愛的女孩。

*圖片屬開發中畫面

製造商：NEW　售價：5800日圓
發售日：99年7月1日　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
ACT／MEM

TEXT：劍客福田

縮小拉魯夫的大冒險

系統特色

《縮小拉魯夫的大冒險》是現今機種難得一見的典型橫向ACT，系統雖然簡單不過這能令初學者更容易掌握。主角拉魯夫本來是一名劍士，但因為被魔族施法術而變回小孩子的形態，他為了拯救被它們捉走的露蒂絲雅繼而踏上冒險之途。遊戲中每版均由數個段落組成，除一般動作冒險元素及中頭目戰鬥外還有格鬥遊戲般的對決場面，不過需要借助手上聖劍的力量才可。

■連續取得生果可獲很多分數

■中頭目版面

版面簡略介紹

從目前的開發中版本所見，頭兩關是集中在城市裏面進行。第一版有很多地方都充斥着歐陸風味的市街結構，基本上純粹是讓玩者練習各種操作方式，至於第二版則要深入危機四伏的地下水渠，留意別被從天而降的污水沖走；補充一點就是每版的第二節都有中頭目要應付。

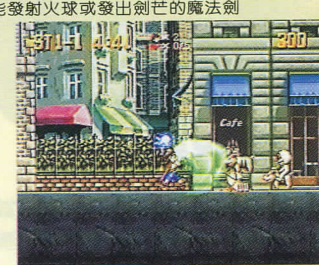
■第二版有很多地下水道區域

■第一版主要由市街所組成

攻擊模式

操作方面實在非常簡單，只設有斬劍的□和跳躍的×兩個按鈕，玩者可作原地斬、空中跳斬及蹲下斬，在半空按↓＋□則是威力很強的下插劍，假若取得魔法劍就能夠在揮劍時發射火球或產生劍芒。另外，按住□不放便可儲勁，只要看準時機便能以劍勁劈向敵人將之轟飛開去。

■能發射火球或發出劍芒的魔法劍



■儲勁攻擊可將敵人轟飛老遠去

*以上畫面為開發中版本

製造商：SCEI　發售日：99年6月　售價：5800日圓
記憶：2 BLOCKS　容量：CD-ROM
SLG/MEM/Dual Shock對應

By: Agent X

LORD of MONSTERS

STORY

在幻想的世界中，突然出現了兩種前所未有的東西，那就是：「柱」和「魔」。「魔」的出現，令當地的人們終日生活於死亡的惶恐之中；而對付他們的方法，就是利用魔法之力來將他們封印起來……

其時，世界出現了一位偉大的魔道士－古杜(ウゴト)，他運用其強大的召喚術，將「魔」完全封印於「柱」之中，把世界於黑暗邊緣中拯救過來。

然而，當偉大的魔道士古杜死後，「柱」的封印亦逐漸失去力量而瓦解，而世界又再一次出現滅亡的危機！

「罪」的代價～

如果大家喜歡網上遊戲的話，便會知道《LORD of MONSTERS》亦是一隻透過Internet來進行網上對戰的實時SLG遊戲。至於今次推出PlayStation版本，雖然未能像網上對戰般容許多人參與，不過仍保留了遊戲中講求玩者反應及戰略的神髓。

遊戲目的

玩者可以在四名能力各有不同的召喚師中，選擇一位來控制。至於遊戲的目的，自然是利用召喚師的力量，以喚出一些怪物來與敵人交鋒。不過，不同的召喚師均有其獨特的故事和背景，所以遊戲將有不同的故事變化和結局。

■四位能力不同的召喚師，亦正好代表着不同的遊戲難度。

實時戰鬥

戰鬥方面，將會以實時戰鬥(Real-Time Battle)的方式進行。當中，玩者所控制的召喚師，其擁有的MP將會隨時間而逐漸增加，而玩者則可以利用MP來召喚出各式各樣的怪物來。當然，威力越強的怪物所消耗的MP也越多，故此玩者便需要按戰情來決定召喚出何種的怪物來。

■由於召喚師的防禦力甚弱，因此如何利用怪物來保護及攻擊，便是致勝的重點所在。

■玩者可召喚各種不同的怪物，如骷髏劍士、弓箭手等等。

多采多姿的輔助魔法

召喚師除了可喚出怪物外，更可以使用輔助魔法來加強優勢。由於不同的召喚師，其輔助魔法亦有所分別，故此玩者便必需要留意各召喚師所擁有的輔助魔法的特性，才能將其力量發揮至極點。

■此輔助魔法，主要用來治療怪物之用。

■用輔助魔法來將對方的怪物據為己有。

*圖片屬開發中畫面　http://www.scei.co.jp/

製造商：童 發售日：5月20日 價格：未定(1980日圓)
容量：CD-ROM 記憶：BLOCK數未定
STG MEM 對應ANALOG CONTROLLER(震動) 對應DUAL SHOCK(震動)

TEXT：KOTARO

SHOOTING KING
擊王 ～紫炎龍～

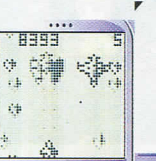
年多之前，新晉公司「童」曾以ST-V基板開發製作業務用的射擊作品《紫炎龍》，而且更同期移植至互換性基板SEGA SATURN之上，雖然遊戲推出後，兩者的反應和評價也只屬一般，但是製造商方面似乎未有氣餒，反而再接再厲利用NAOMI製作業務用的最新續篇《紫炎龍2》(暫稱)，同時再將首作重新包裝，加入不同的模式和元素移師至PlayStation上成為《擊王 ～紫炎龍～》，以全新的姿態再次與大家見面，加上1980日圓的超低廉價錢，不論曾經接觸過與否，也是射擊迷不能錯失的作品。

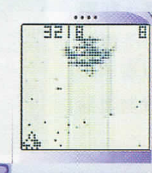
PlayStation
《擊王 ～紫炎龍～》ORIGINAL CG OPENING

比主要內容更豐富的模式「OMAKE MODE」

正如之前所述，今次PlayStation《擊王 ～紫炎龍～》並非單單完全移植原版便就此作罷。其中製造商為隆重其視，特地加入全新製作的原創CG OPENING和「OMAKE MODE」，務求令到遊戲內容更為豐富。

在「OMAKE MODE」中，遊戲合共收錄六個不同類型的MINI GAME，其中包括模擬PocketStation的射擊遊戲「JIENRYU」、類似SURVIVAL形式，以單體殘機考驗玩者完成度的「SEKOIRYU」、沒有SPEED UP和POWER UP調整添加，而且敵機和子彈同樣極難應付的「狡炎龍」、仿古黑白畫面的「舊炎龍」，以及修改音效後的特殊版本「小圓龍」和「詛炎龍」。





製造商：IDEA FACTORY 發售日期：5月27日 售價：5800日圓0
記憶：4 BLOCKS POCKET STATION記憶：6 BLOCKS
RPG/ MEM/ 對應POCKET STATION/ 1—2P

TEXT：赤目黑龍

完全是《寵物小精靈》和《MONSTER FARM》的混合體
MONSTER COMPLETE WORLD

今次又係要玩大家的CD

相信大家也會玩過之前由TECMO推出的《MONSTER FARM》，這遊戲的玩法可以說是對擁有越多CD的玩者便越有利，事關可以生產多一些的怪物出來，而這次由IDEA FACTORY所製作的《MONSTER COMPLETE WORLD》的玩法亦有和前者異曲同功之妙，首先，遊戲方面是以得到「田田田田大會」的冠軍，不過，當然要有怪物在手才可以用來比賽，所以，遊戲之初玩者便要先想辦法捕捉怪物。

要捕捉怪物，便一定要到所謂的「迷宮」之中尋找，不過，在遊戲之中其實是沒有迷宮的，所有的迷宮也是要由玩者親自「製造」出來的，方法其實非常簡單，只要玩者利用手上的CD又或是PlayStation的遊戲光碟，便可以製造出不同類型的迷宮，而在不同的迷宮之中又可以找到不同類型的怪物，而且更有可能找到一些極其罕有的品種呢！

要捉怪物‧方法多多

如果大家成功的創造出迷宮之後，便可以進入其中捉「怪物」了，不過，講到捉怪物，其實也有不同的方法，首先，最原始的方法便是用「餌」，利用這方法是非常的方便，不過，也有一定的難度，因為要給怪物最適當的食物才可以成功的，在遊戲之中，每種怪物也設定有其喜愛的食物，要成功的捉怪物，便要好好認識一下不同怪物的嗜好了。

而另一種捕捉怪物的方法便是「強行捕捉」，正所謂「敬酒唔飲飲罰酒」，有些怪物是非常難以食物來令牠加入的，這時候便要用武力令牠就範了，不過，這方法是要玩者的LEVEL有一定程度才可以的，因為如果對手的怪物的LEVEL比玩者高之時，成功率將會相應下降。

充滿性格的怪物

為甚麼說這遊戲是《寵物小精靈》和《MONSTER FARM》的混合體呢？之前所說的就極像《MONSTER FARM》，而《寵物小精靈》又如何呢？其實，在遊戲之中，負責戰鬥的是怪物，所以牠們是可以提升LEVEL的，而且牠們更會在旅程之中進行進化，而進化的條件有多種，分別是到達一定的LEVEL；又或者是經過一定的時限之後；更可能是使用特定的道具之後才會發生「進化」，這不是和《寵物小精靈》一模一樣嗎？而且怪物也會有一些非常人性化的表現，例如是肚餓、反抗、生病，大家作為怪物的主人，一定要好好的照顧牠們啊！

不過，無論是怎樣，遊戲最終的目的也是要玩者手上的怪物奪得最高的「田田田田大會」的冠軍，大家能夠做到嗎？

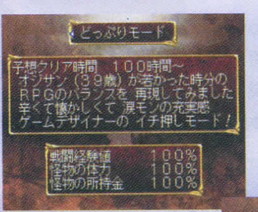
製造商：SCEI　發售日期：預定99年6月發售
售價：5800日圓 記憶：6 BLOCKS
RPG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK(震動)

TEXT：赤目黑龍

生命非一人・延續始有價

跨越我的屍體

有限的生命・目標一致



以一般的RPG遊戲而言，根本沒有所謂的「壽命」，唯一的死亡便是在戰鬥之中被擊至沒有HP而已，之後又可以到甚麼神殿復活，而《跨越我的屍體》便是一隻完全不同的RPG遊戲。

在遊戲開始之時，玩者便要為自己訂下遊戲的完成時間，這亦即是玩者的「壽命」，兩種不同的選擇分別為「20～30小時」和「100小時」，時間比較短的一個選擇其實只是將一些EVENT省略，在戰鬥之中就算敵人是弱的話，所得到的金錢也不會太少；相反，選擇後者的話，在玩的時候便可以看到所有的EVENT，但是，在戰鬥之中亦不會將擊倒強勁敵人之後的金錢減少。

健康第一・戰鬥第二

站在一個玩RPG遊戲的玩者而言，主角的責任當然要為金錢和LEVEL而努力，不過，在《跨越我的屍體》這個遊戲之上便不是了，人的能力基本上是和人與神的「交神」的成果，反而，在遊戲之中，在戰鬥之中才可以得到的經驗值和奉納點稼（金錢），其實是要主角和同伴們在戰鬥之中取得勝利後才可以得到的，而要得到勝利，便要有好的身體狀態，這便是在遊戲之中「健康」的重點，如果健康一項是處於低下水平的話，在戰鬥之時的戰鬥力便會大打折扣，戰鬥的勝算亦會大減。

除了在戰鬥之中受傷會影響「健康」之外，在歲月的洗禮之下，健康亦會有低落的情況出現，這亦是玩者要留心的，因為這比在戰鬥中受傷更易被忽視。而且因為在遊戲開始之時，只有主角和兒子二人，在前往進攻鬼的巢穴之時，一定要小心，如果有甚麼重大損傷的話，對接着的行便會有非常大的影響。

人神交融・奧義傳承

在遊戲之中，主角的目標是要打倒「朱點童子」，而一開始之時只可以選擇和一種「神」作「交神」，不過，隨着故事的發展，主角和兒子便可以和多一點的神進行「交神」，這樣，每個人物便可以藉着不同的神而修得不同種類的技倆，而且和越高級的神進行「交神」，所修得的技便會越強。

而另一方面，在奧義的傳承上，如果子與父的同一職業的話，作為兒子的便可以承繼父親的所有特技，所以，職業便成為了代代相傳特技的奧秘了。

製造商：CAPCOM　發售日：今夏預定 售價：5800日圓
記憶：未定　容量：未定
ACT/MEM/Dual Shock對應/PocketStation對應

By: Agent X

トロンにコブン
多倫與哥布

《ROCKMAN DASH》系列最新作！！

《多倫與哥布》(《トロンにコブン》)可說是前作《ROCKMAN DASH》的外傳式作品。不過今集除了保留前作的3D動作原素外，還加入一些新的原素，好像RPG、PUZZLE等，再配合PocketStation的育成機能下，令遊戲比上集更為多樣化。

奸角成主角？！

在前作《ROCKMAN DASH》中曾經是ROCKMAN敵人的多倫(トロン・ボーン)，將會是今集中的主角！由於她的哥哥狄些路(ティーゼル・ボーン)因借了高利貸而被債主羅斯(ロースー)家族的人捉去。於是，多倫便準備發動大規模的搶略活動，以為其哥哥償還債務……

遊戲中三大原素

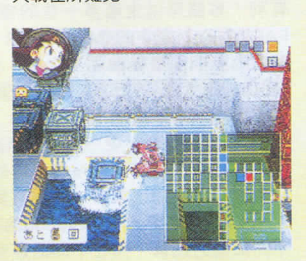
ACTION

在遊戲中，多倫將會駕駛著其親自設計的機械人，去進行打劫銀行、搶奪現金等行動。此時，遊戲將會以3D動作的形式進行，而玩者則負責控制機械人來完成任務。

■在途中將會遇上警察，看來一場大戰在所難免。

PUZZLE

另外，在搶奪的過程中，多倫將會遇上一些類似PUZZLE般的任務。當中，玩者需要在限定的步數之內，完成該關的達成條件。



■於限定的步數內完成任務，非常考驗玩者頭腦。

RPG

除此之外，多倫有時亦需要進入一些地下迷宮，並找出藏於迷宮深處的寶藏來。此時，遊戲便會以RPG形式進行，而由於迷宮中充滿了各式各樣的陷阱，故此玩者就要步步為營、事事小心！

■要奪得財寶，就非冒險不可。

*圖片屬開發中畫面

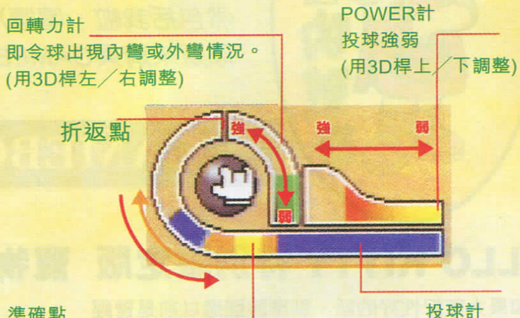
製造商：Athena
發售日：發售中(3月26日)
SPT/4P/振動PACK對應/Controller Pack對應

By: Agent X

非一般保齡球場～？！

《SUPER BOWLING》是一隻以全3D立體多邊形顯示的保齡球遊戲。不過，此GAME和以往同類型遊戲最大分別的地方，就是其多款不同設計的保齡球賽道，令遊戲的玩法更為複雜和有趣。

擊球計介紹



遊戲模式

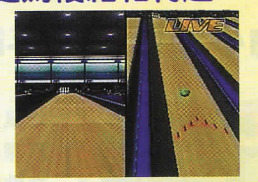
模式主要設有四種，當中包括：

VARIETY－在「VARIETY」中，又再分為「OPEN」、「GOLF」及「CHALLENGE」三大選項。其中，「OPEN」主要是提供一般的賽事予玩者進行；「GOLF」則需要玩者在限定擊球回數內，將重新擺設的保齡球瓶全數擊中。至於「CHALLENGE」中，電腦會設定了一些非常難打的球路來讓玩者進行挑戰。

STAGE－遊戲中的故事模式，由於最初時玩者只能夠選擇使用「HIRO」及「ALPHA」二位角色，所以便需要不斷向其餘新角色挑戰。只要成功擊敗對手，便可以於日後選擇使用，而且該角色的專用球場亦可予玩者選擇。至於「Collection」，就是為大家各角色資料的地方。

PRACTICE－讓各位自由進行練習的地方。

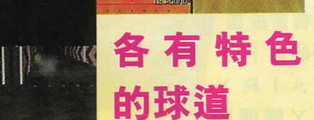
VS－二人對戰專用的模式。在球道中，會設有一個寫有「DANGER」標記。當比賽進行時，那標記便會因應玩者的表現而作上下移動。只要標記到達了球手擊球的位置，便表示輸掉了比賽。


■玩者只要按L/R鍵，便可改變球的視點。

■在這條球道中，大家將可利用"撞牆"技術了！！

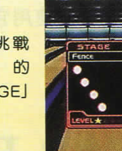
■對戰畫面。

■只要成功擊敗對手，便可以獲得新的角色。



各有特色的球道

在《SUPER BOWLING》中，玩者將會發現各球道的設計均非常有趣，而且更可利用各球道的特性來增加全中的機會。不過，若要獲得更多球道的話，玩者便需要於將「STAGE」模式中的對手盡量擊敗才可。


■充滿挑戰性的「CHALLENGE」模式。

製造商：Electronic Arts　發售日：發售中
記憶：2 BLOCKS　容量：CD-ROM
4P/MEM/Dual Shock對應/SPT

By: Agent X

I AM TIGER WOODS！YOU ARE......

喜愛哥爾夫球運動的朋友，對於老虎仔活士(Tiger Woods)這名字必定不會陌生。年紀輕輕的他，已經能夠躋身於哥爾夫球手前列位置，並且成為小朋友心目中的萬人迷。現在，他更將身出現於PlayStation之中，並與各位一起來一場精彩的哥爾夫球賽事。

操作方法

方向鍵	移動方向
△鍵	成績一覽
口鍵	選擇打擊方法
○鍵	顯示預算落點
×鍵	揮桿
L1/L2 鍵	選擇球桿
R1/R2 鍵	Zoom In/Zoom Out

模式介紹

遊戲模式方面，主要設有9種項目予玩者選擇，包括：

STROKE PLAY(ストロークプレイ)－一人專用模式，主要讓玩者進行實戰練習之用。

TOURNAMENT(トーナメント)－模式參考自PGA TOUR比賽方式，玩者亦自行對模式中各選項進行設定。

TOUR PLAY(ツアープレイ)－同樣依照PGA TOUR的比賽方式，不過今次玩者將要進行一場72個洞的巡迴賽事。那一位所獲得最多的獎金，便成為PGA TOUR的總冠軍。

練習PLAY－予玩者進行練習的模式。

擊球練習(ショットの練習)－主要練習擊球的地方，其中玩者亦可以選擇DRIVING(長距離打擊)、CHIPPING(高吊球)及PUTTING(入洞練習)三種不同的訓練。

FOURSOME(フォーサム)－以二人組成一隊來進行的四人賽事。比賽時，每隊均獲得一個球，並輪流上陣作賽。

FOURBALL(フォーブール)－同樣以二人組成一隊來進行的四人賽事；不過，今次每人將各自擁有一個球來進行比賽。

SHOOT OUT(シュートアウト)－最多可容許四人參與的模式，當中將只供應三個球來進行比賽。首二位將球擊入洞者便可獲出線資格，並再進行一場單對單賽事決勝負。

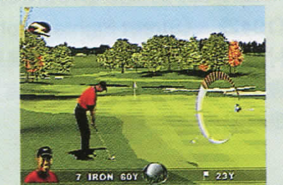
SKINS GAME(スキンズゲーム)－只容許二人以上進行比賽的模式，並透過比賽來獲取獎金。總獎金最多的參賽者，便是該模式的勝利者。

■三種不同的擊球練習模式。

■小心擊球～

■BINGO！！！

■看見畫面左上角出現一個圖像，便表示玩者可使出「TIGER CHARGE」絕招。


■只要按鍵準確，便有意想不想的效果！

TEXT：深田公仔

鳴謝：新機地、SNK ASIA LIMITED

哈囉！大家好！自從SNK的NEOGEO POCKET COLOR與及BANDAI的WONDER SWAN分別推出後，手提遊戲機的地位已並非昔日的幼兒玩具了，不少成年人和女孩子(當然包括我啦，嘻嘻)都投入手提機的懷抱裏，大家最近到底有沒有買新手提機玩呢？如果你還未購買GAMEBOY COLOR，以下三款特別版可能會合你的口味呢！

GAMEBOY COLOR精緻特別版介紹

HELLO KITTY特別限定版

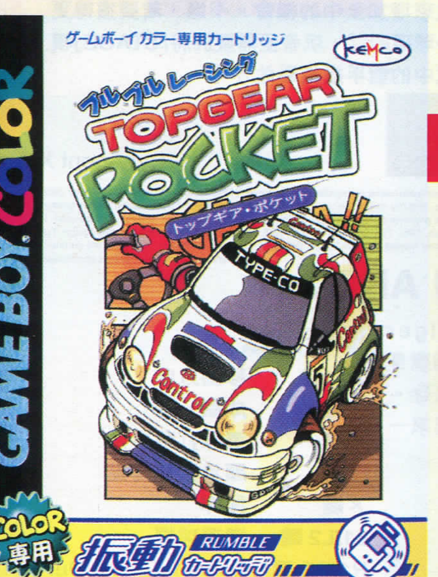
如果大家記性好的話，就應該聽過以前是曾經推出過HELLO KITTY版本的GAMEBOY POCKET，這次它保持了當時的機身設計用上吉蒂貓的粉紅色，配合其可愛貓貓圖案真是十分吸引，此外它還附有育成要素甚豐的占卜遊戲《FAIRY KITTY開運辭典》，絕對是女孩子的恩物。

寵物小精靈3週年紀念版

不消多說，電鼠比卡超早已深深打入小孩和女性的心坎處，所以不論是步行機、打印機或是GAMEBOY POCKET等只要有比卡超在就會有相當好的銷量。這一部《寵物小精靈》3週年紀念版GBC除了印有比卡超、小火龍、車厘龜和奇異種子的圖案外，更贈送比卡超電池2枚，試問有誰會捨得使用它呢？

吉之島30週年瑪莉奧特別版

眾所周知吉之島是來自日本的百貨公司集團，但它成立至今原來已有30年了，為慶祝這個值得記念的大日子該公司於是和任天堂合作，推出這款印有瑪莉奧的透明殼GAMEBOY COLOR。其實，全日空與豐田早已進行過這種合作計劃，看來遲點可能會有其他公司有興趣生產它們的獨有特別版呢！



TOPGEAR POCKET

GB／RAC　發售商：KEMCO
發售日：發售中　售價：4500日圓
期待度：☆☆1/2

《TOPGEAR POCKET》是GBC第二款對應震動器的軟件，同樣由製作N64版《TOPGEAR RALLY》的KEMCO開發。基本上它頗接近傳統GB賽車遊戲的玩法和操作形式，模式方面有需要在合共8條賽道上進行競賽的CHAMPIONSHIP、締造最佳時速的TIME ATTACK和供二人對戰的VS BATTLE，而登場賽道則包括了草原、沙漠、叢林、遺跡和雪地等，當獲取一定成績通過賽事更能得到新的車款。

CAPCOM美版GBC遊戲特報

從美國方面流傳的消息，CAPCOM好像正替機能較強的新一代GBC開發4款名作移植版，它們分別是《BIO HAZARD》的美版《Resident Evil》、《1942》、《Street Fighter Alpha》和《魔界村》，看來廠方對手提機市場確實很有興趣；不過這個情報並未得到官方承認，真是有點失望呢。

■Resident Evil

■1942

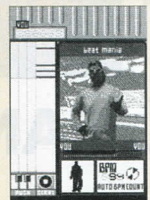
■Street Fighter Alpha

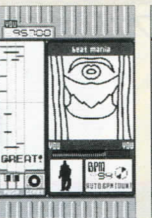
■魔界村

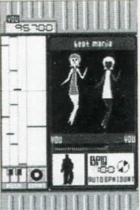
beat mania for Wonder Swan

WS/ETC　　發售商：KONAMI
發售日：發售中　售價：4800日圓
期待度：☆☆☆☆

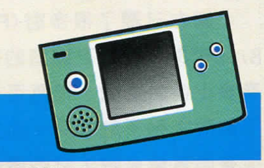
容量高達128M的驚異話題作，耗上這麼大容量的原因是它每首歌均以接近WAVE檔的音質來收錄，效果比起GB版超出好幾倍，另外由於《bm for WS》是以縱向形式來顯示，加上隨Game附送的拵碟掣很有街機版感覺。收錄歌曲它以《3rd MIX》為基礎，撇除隱藏曲目10首歌曲都很有原版的水準，無論你喜歡音樂遊戲與否這也是近期的一大選擇。







餓狼傳説 FIRST CONTACT



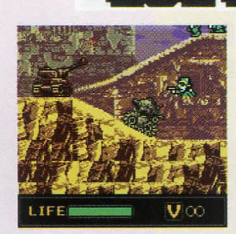
NGPC/FIG　　發售商：SNK
發售日：5月發售預定　售價：未定
期待度：☆☆☆☆

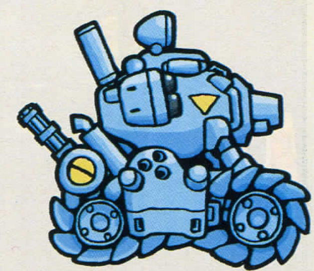
數數手指，SNK的格鬥遊戲系列除了《KOF》和《侍魂》外，《餓狼》亦是其中一個注目作品，而它的NGPC對應版本《餓狼傳説FIRST CONTACT》亦會即將推出。登場角色它以《REAL BOUT 2》的為主，分別有TERRY、ANDY、JOE、不知火舞、GEESE、KRAUSER、RICK和李香緋等11人，系統則稍作改動由兩條線變成只有一條線，但卻引進了「回避」這個新系統，另外像BREAK SHOT和超必殺技等依然健在。

METAL SLUG 1ST MISSION

NGPC/ACT　發售商：SNK
發售日：5月27日　　售價：3800日圓
期待度：☆☆☆

街機版大受歡迎的橫向動作遊戲《METAL SLUG》不但會推出第三代《METAL SLUG X》，現正更在NGPC上開發名為《METAL SLUG 1ST MISSION》的手提機用版本，玩法方面它與前兩集可算是沒有分別，英勇善戰的主角為拯救淪落為戰俘的同僚及消滅敵軍，於是獨闖龍潭和敵人火拼，途中更可借助威力無匹的戰車「METAL SLUG」來破壞各種障礙物。





前言

HI！大家好嗎？不知道讀者們手持的《遊戲誌 第100期》是普通版？還是記念版呢？如果你手持的是記念版，那就要恭喜你了！因為隨記念版附送的《Final Fantasy VIII OMEGA合訂本》可是全港最齊秘密的攻略本，書內除了收錄了過往的攻略外(←當然有作大規模的修改，如：全對白式攻略)，還加插了過往從未提過的秘密，相信身為《F.F.》迷的你是不會錯過的，也因此筆者亦不會在這兒細說了，假若你手持的是普通版，那就快些去買(←嘻！賣廣告)。

FINAL FANTASY VIII 揭示板

讀者留言板

實在已聽了很多對(FF 8)的稱讚，無可否認這的確是隻出色的遊戲，但是否天下無敵？則不敢苟同。無疑從畫面質素來說，它的確開創RPG的先河，戰鬥畫面的質感，爆炸時光源的飛散，是我一直追求著的。假如可在大銀幕般的螢光幕玩就更君不得了那份震撼感分分鐘連心臟亦震裂，但是，若從故事方面深究、卻未見十分突出。像Squall及Rinoa的感情刻劃略嫌不夠細膩，可能是廠方在設定人設時把Squall的童年設定自我封閉，不容易開放給別人，故較難與人溝通，導致對Rinoa那種爆發性感情，在下則未能感同身受，這方面我倒覺得「LUNAR」及「GRANDIA」略高半籌。

另外，故事似乎沒有一個完整的終結，誠如之前一些讀者所言，Seifer在最後一戰後，未有再作交代，那麼他所做的一切，是否真的只是想和Squall鬥氣呢？若是真的，他的行動則過份了點(為鬥氣而把魔女喚醒製造危機)。故事結尾有點像回到未來式的解說，因為一般RPG的結局均只是把最後敵人殺掉，但FF 8卻沒有這樣做，因為Squall等人只是把未來的魔女打倒(是打倒，不是殺掉)，當Artemicia被擊倒後，她回到過去並得到Edea之助繼承其力量，換句話說，廠方為解釋為何Edeas會繼承Artemicia之力，而刻意沒有讓Artemicia完全消失。不要忘記當故事從結尾的一段套在遊戲的開端，Edea便會成為破壞世界的惡魔，小Squall便會成為SeeD。這樣故事就可理解為一個時間巨輪，將過去、現在及未來不停的運轉。同時，這是否意味著從FF 8開始打後的FF系列會以魔女為重心？我們拭目以待。

至於戰鬥系統方面，對在下來說則頗感新穎。因為在下一向玩RPG均極之吝嗇MP等資源，所以非重要關頭亦不用魔法感必殺技。(但在FF 8中則沒有此限制，戰鬥時暢快得多。至於極具爭議性的抽取，在下則沒有太大的非議，因在下不是每見新魔法便抽取，只是選擇一些較有用的，所以未算太浪費時間，加上到後期可精製呢。另外，一些讀者說無限次仗用GF戰鬥感到乏味，則似乎有久公允。以本人理解，我會覺得他們是選擇了錯誤的戰法，無疑在最初階段，我們不得不依靠GF，因她們的攻擊力遠較一般魔法強，但到了後期，便會發現GF的攻擊力不濟，因為最強的GF一擊也只是萬多GP，相對一些角色的必殺技一擊已等於數次的召喚，因此，故事的末段我已多用特殊技多於GF，加上我已去到普通一擊亦做成二至四千的破壞力階段。反而我會覺得在提升LV方面有點被扭曲了，因角色強弱極大部分視乎魔法融合及Character Ability LV只是次要因素。從另一角度看，LV多而變成面對的敵人之強弱，因為高LV時所害面對的敵人相對更強。另外，戰鬥里有頗多互「屈」成份，如Ultima、Omega及大仙人掌均有一擊必殺絕技Omega更一擊且滅，而角色則用無敵狀態對應都幾可悲。

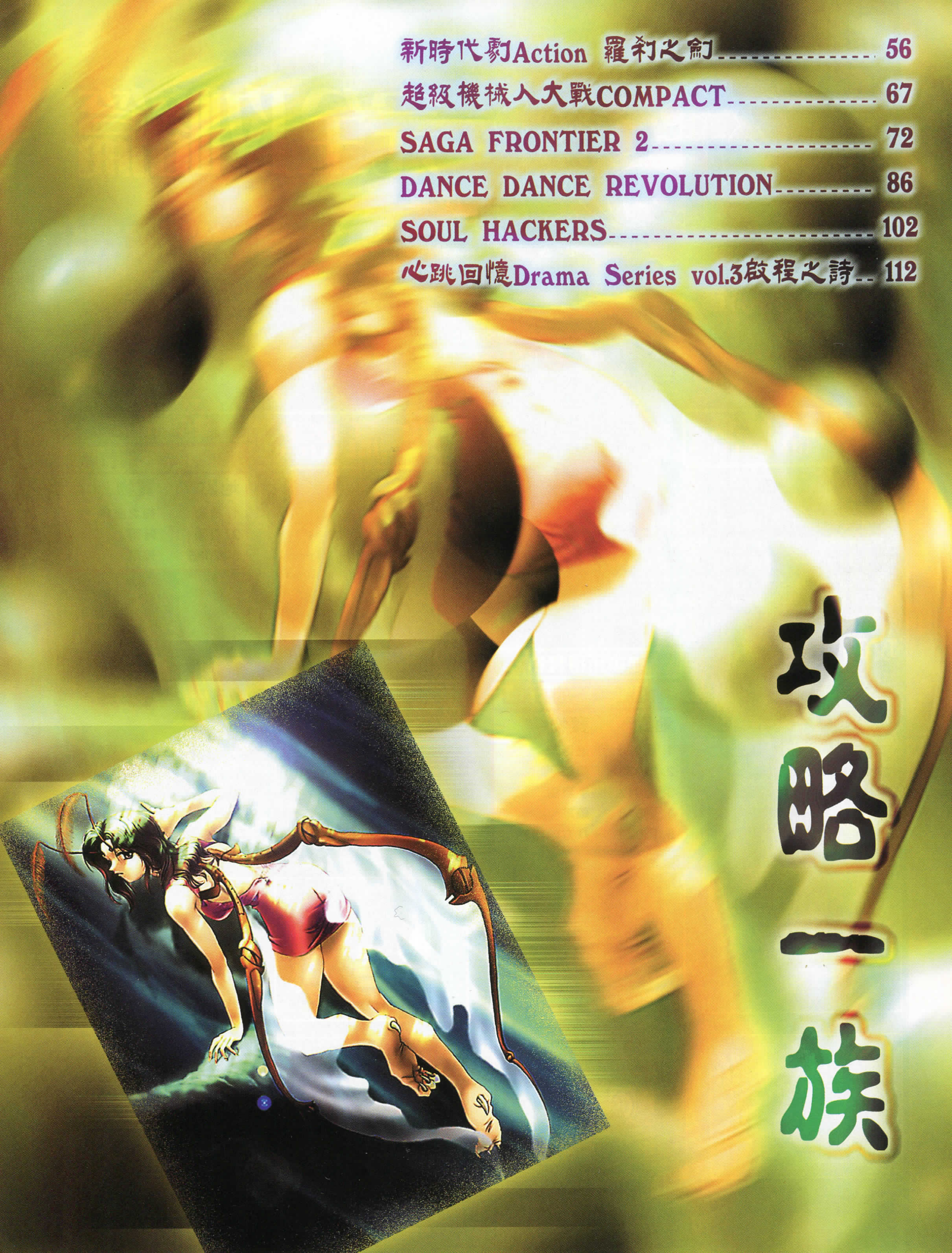
至於敵人角色方面，有很多人都認為Ultima及Omega是最難對付，但本人則覺得DIABLOS更為麻煩，牠的特殊技及物理攻擊頗強，而當時角色能力尚處初階，實力不算突出，故打起來未算得心應手。反而在對負Ultima及Omega時，因角色實力已不可同日則語，君上掌握了特殊技及其他Character Ability，打倒牠們只是時間問題及出招快慢。

最後，小弟要作出一點抱怨，就是一隻被譽為最出的作品，一間被稱為最強的遊戲軟件生產商，但卻生產出一隻有大BUG的作品，我覺得廠商應承認錯誤並將遊戲價格減半，因為一隻有缺陷的遊戲等於不完善產品，亦即是次貨。(因本人曾中招)

吳子偉

註：得獎者將會各自收通知信來領取獎品。

文：太空戰士MS



攻略一族

PlayStation	製造商：KONAMI	發售日：4月28日
	售價：358港圓	
	ACT　CD-ROM 1P	對應DUAL SHOCK

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：熱愛由自的浪人歐陽明

完全攻略篇

序章

女主角「莉」在城下的村莊，受到一批官兵所襲擊，剛巧「飛葉小太郎」正路經此處，小太郎見到一群大男人正在欺負一名弱質小女，所以便忍不住出手出手相助，而他們的關係就是在這時開始。

鵲鴿莉(りん)篇

幕府一隻載滿着金塊的運輸船，途經「抹那蕃」的海域時突然離奇失蹤，所以幕府便委派了「隱密眾」的「進次郎」實行偵察的工作，可是經過了一段很長的時間，依然沒有消息，幕府見到事態嚴重，便多加派了三位密探進行調查的工作，分別有半兵衛、源藏和竹丸，而進次郎的妹妹「莉」，便奉命留駐江戶，等待消息，但是由於她十分關心進次郎的安危，所以便沒有理會指示，獨自追尋進次郎的消息。

第一話 隱密

故事

莉在城下的村莊打探消息，在往森林的途中遇到半兵衛，他在回程途中受到一群官兵所襲擊，所以身受重傷，莉與這些官兵激戰起來，擊倒他們後，莉便與半兵衛交談，並且得知他寫了一封密書，而內容是談及金塊的去向，而莉的下一個任務是要找尋金塊和名刀「落陽」的下落，而這封密書的秘密便在半兵衛的隱家之內，半兵衛臨死前説他見過一個人，這人是否莉的哥哥進次郎呢？。

攻略重點

玩者首先要在城下的村莊內打探消息，只要在地圖「城下的村莊」圖032及013的位置，與村民談話便可，與村民談話後便可隨着鴉之森林的路前進，在路的末段會遇到敵人頭目，與頭目戰鬥時會不段出現嘍囉，而嘍囉是殺不清的，所以玩者需要集中攻擊頭目，而要把他擊倒是不難的。

途中所得寶物

地圖「城下的村莊」

地點	寶物
1. 圖025	消毒草
2. 圖033	藥草
3. 圖017	手裏劍
4. 圖018	藥草
5. 圖022	八方輪鉛杵

第二話 密書

途中所得寶物

地圖「城下的村莊」

地點	寶物
1. 自動	鶴之密書
2. 自動	時雨
3.圖035	藥草

故事

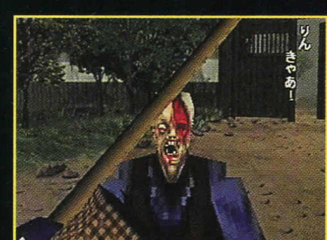
小次郎得到一封鶴之密書，他把密書交給莉，從密書中得知，原來運輸船受到抹那蕃的攻擊，並且奪去價值五十二萬七千兩的金塊，目標是要籌備軍隊的資金，準備謀反。

莉到了半兵衛的隱家，經過調查，發現了一些字，莉除了知道寺是代表無明寺之外，其餘的「火、登、竹、龍」四個文字組合卻有點不明白，當莉離開隱家後，便遇到源藏，可是源藏己變成了一隻怪物，所以莉便只好忍心地把他幹掉，所以三個新加派的密探己經死了二個，所剩下來的就只有竹丸一個。

攻略重點

過這一版的所需時間十分短，玩者可以立即去地圖「城下的村莊」圖035，便可直接到達隱家，在家中找到「寺、火、登、竹、龍」五個字，「寺」是代表場所「無明寺」，而「火、登、竹、龍」四個字的合併便是「燈籠」的意思，究竟在無明寺內的燈籠有什麼秘密呢？

第二話的頭目是源藏，他所持的武器是一枝長杖，雖然攻擊距離遠，但是速度卻很慢，玩者可以在他攻擊時閃避到他的身旁然後攻擊他，擊倒他後可得到忍者刀「時雨」。



第三話 鴉

故事

莉的同伴源藏終於得到了安息，莉把源藏埋葬後，便立即前往鴉之森林，在森林內遇到很多忍者的襲擊，並且發現一間密室，密室內有一個大蓓薩和一串金鎖匙，取得鎖匙後密室的門便會自動封閉，所以莉便把它放回原處，其後莉在森林內發現一共有三個小蓓薩，而在每個蓓薩下都有一條石的鎖匙，取得三條石鎖匙，莉便再次回到密室，把石鎖匙取代金鎖匙，其後莉遇到「鴉羽根」，鴉羽根看來知道進次郎的下落，莉把她擊倒後她便叫一莉到嚴流之沙灘找尋進次郎，在路途上見到有一扉大門，莉便使用金鎖匙把門開啟，並且發現竹丸的屍體及一封奴之密書。

攻略重點

在地圖「鴉之森林」的圖013、010和006分別都有一個蓓薩像，而每個蓓薩像下都有一條石鎖匙，取得三條石鎖匙後，便能進入圖015的密室，利用石鎖匙把金鎖匙取代，而這串金鎖匙便是用來開啟圖007的大門。

至於第三話的頭目是鴉羽根，她會發放飛標和体術攻擊，最令人煩腦的地方是她會經常跳來跳去，但筆者卻不提議跟她一起跳，在地面前進回避她的攻擊較佳，緊記她是會變身的。

途中所得寶物

地圖「城下的村莊」

地點	寶物
1. 圖017	藥草
2. 圖018	手裏劍
3. 圖022	藥草
4. 圖023	炸裂手裏劍

地圖「鴉之森林」

地點	寶物
1. 圖024	焙烙玉
2. 圖021	消毒草
3. 圖018	藥草
4. 圖015	焙烙玉、金鎖匙
5. 圖013	石鎖匙
6. 圖011	消毒草
7. 圖006	石鎖匙
8. 圖005	軟膏
9. 圖009	軟膏
10. 圖010	石鎖匙
11. 圖003	軟膏
12. 圖008	焙烙玉、奴之密書
13. 圖012	軟膏

第四話 兇刃

故事

在鴉之森林擊倒「鴉天狗眾」的頭領「鴉羽根」後，鴉羽根便告訴莉進次郎的消息，為了確定這個消息，莉便進入了「嚴流之沙灘」找尋哥哥的下落，在沙灘上發現了運送金塊的運輸船，在船的旁邊見到城主「桐生玄堂」和「幽鬼藏人」，原來他們是抹那蕃的首腦，奪取金塊的計畫也是由他們所策畫的，突然有三隻嘍囉出現，莉好不容易才擊倒三隻嘍囉，之後進次郎便出現了，可是他卻有點改變，難道他投靠了抹那蕃？進次郎要與莉決戰，莉把進次郎擊倒後，他便清醒了過來，原來進次郎是受到「反魂蟲」所影響，所以便激發了他心底裏的欲念迷失了理智，只懂不斷戰鬥，進次郎在臨終前告訴莉，運輸船的金塊全部都放在抹那城內。

攻略重點

玩者最好先在地圖「嚴流之沙灘」的圖002預先存儲，只要到地圖的001，便會遇到「桐生玄堂」和「幽鬼藏人」，並且與三隻長爪怪物決戰，它們會三隻分散攻擊，而且十分難對付，當玩者攻擊其中的一隻怪物，另一隻便會從後攻擊，所以玩者便要盡量安排到三隻都在玩者的前方，最簡單的方法是把角色配置在下方的邊緣地帶，並且要集中攻擊一隻，慢慢地將它們擊倒。

擊倒長爪怪物後，到達地圖的012便會與進次郎決戰，他的攻擊力雖然強，但是收刀卻緩慢，所以玩者可以先擋他的刀，然後才攻擊，他的飛標有追蹤功能，而且他的儲氣攻擊是不能防禦的，所以玩者要多加注意。把進次郎擊倒後會得到忍者刀「雷鳴」。

途中所得寶物

地圖「嚴流之沙灘」

地點	寶物
1. 圖017	消毒草
2. 圖016	藥草
3. 圖015	藥草
4. 圖014	手裏劍
5. 圖013	煙幕玉
6. 圖011	軟膏
7. 圖009	炸裂手裏劍
8. 圖008	八方輪鉛杵
9. 圖007	藥草
10. 圖004	軟膏
11. 圖001	南蠻渡來之丸藥
12. 自動	雷鳴
13. 自動	繪馬のかけら

第五話 妖魔

故事

哥哥進次郎已死，莉剎那間也有點彷徨，莉回到城下的村莊，在村內寧靜得有點古怪，突然有怪物出現，原來村民們都被怪物嚇走了，莉面對着一大群敵人，也只好不停地攻擊，直至把所有敵人擊倒為止，擊退了敵人便以為可以鬆一口氣，可是卻突然在地下又爬了兩條白色的巨大蚯蚓出來，莉也不得不與它們戰鬥。

途中所得寶物

地圖「城下的村莊」

地點	寶物
1.大屠殺場地	焙烙玉
2.大屠殺場地	軟膏
3. 大屠殺中	無限手裏劍
4. 擊倒巨大蚯蚓	白夜

攻略重點

在怪物大屠殺中，如果玩者能擊倒200人以上便能取得「金緣眼鏡」，取得金緣眼鏡後，進入地圖「城下的村莊」圖012的屋內，便能更換衣服，擊倒250人以上便能與巨大蚯蚓決戰，勝利後可得忍者刀「白夜」，擊倒300人以上便能得到「無限手裏劍」，得到「無限手裏劍」便不滅飛標的數量，玩者可以盡情使用飛標，享受過中樂趣。

第六話 茜

故事

莉再次遇到小次郎，並告訴小次郎她的哥哥經已掀世，並且討論反魂蟲的問題，他們估計抹那蕃是利用反魂蟲來補充所失的兵力，為了粉碎抹那蕃的陰謀，他們便準備攻打抹那城，小次郎負責攻擊城內，而莉便負責攻擊城外。在攻打抹那城前，莉到了無明寺，找尋半兵衛所說的秘密，在一個熄滅了的石燈下，莉找到一封「兜之密書」，內容是有關於名刀「落陽」的情報，原來「落陽」並沒有落在抹那蕃手上，現在交為龍殿之元保管着，並且放置在鍛治屋「紅」之內，莉得知這個情報後，便立即趕去鍛治屋「紅」，把密書交與龍，原來落陽是半兵衛冒死在輸送船偷取出來的。由於莉要與抹那藩決戰，所以龍便把落陽交給莉。

莉終於要攻打抹那城，在城頂遇到桐生，莉十分生氣，決意要為哥哥報仇，桐生對莉說他的哥哥精神意志強，是一件十分好用的戰鬥道具，並且說要莉成為他的悲願慶祝之血祭，說過了話後，戰鬥便隨即開始，莉好不容易終於把桐生擊倒，在這時小次郎正好趕到，並且說就是這麼簡便能完結嗎？

攻略重點

玩者在攻打抹那城之前，可先到「無明寺」尋找「兜之密書」和其他寶物，取得「兜之密書」後玩者便可向「鴉之森林」的方向前進，途中會見到鍛治屋「紅」，進入這裏便可取得名刀「落陽」，如果玩者想取得更多寶物，也可到一到「小泉道場」。取得莉最強的武器「落陽」和其他寶物後便可攻打抹那成，由於擁有「落陽」的關係，所以敵人都變得不堪一擊，而第六話的頭目是「桐生玄堂」，他所使用的武器是一枝長矛，他的全方向攻擊是不可防禦的，攻擊他到一定的數值，他便會自動使用回復道具補充體力，玩者只需要注意他的攻擊，然後撓到他身邊攻擊他，便可輕易得勝。

途中所得寶物

地圖「城下的村莊」

地點	寶物
1. 圖032	金緣眼鏡

地圖「無明寺」

地點	寶物
1. 圖019	南蠻渡來之丸藥×2
2. 圖018	兜之密書
3. 圖015	軟膏
4. 圖006	炸裂手裏劍
5. 圖009	手裏劍
6. 圖016	軟膏
7. 圖001	南蠻渡來之丸藥

地圖「小泉道場」

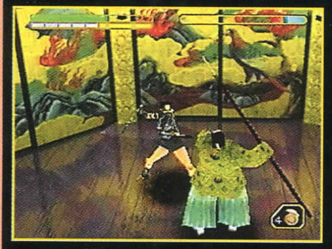
地點	寶物
1. 圖019	南蠻渡來之丸藥
2. 圖006	焙烙玉
3. 圖015	軟膏
4. 圖024	炸裂手裏劍、八方輪鉛杵、南蠻渡來之丸藥

地圖「抹那城(一)」

地點	寶物
1. 圖010	軟膏
2. 圖007	軟膏
3. 圖005	軟膏

地圖「抹那城(二)」

地點	寶物
1. 圖006	手裏劍
2. 圖004	八方輪鉛杵
3. 圖003	南蠻渡來之丸藥



飛葉小次郎篇

小次郎在幼小時已失去父及母親，幸好得到村內的道場所收養，並且在這裏修練劍術，而他的好朋友「小泉雪之助」也是在此認識，小次郎熱愛自由，他為了鍛練自己的劍術，所以便獨自離開故鄉，進行武者修行，過着流浪的生活，修行完畢後，小次郎便準備返回故鄉，參拜死去的父母親和一見好「友小泉雪之助」，在回鄉途中遇到一名少女被一群官兵所襲擊，究竟在村內發生什麼時呢？

第一話 歸鄉

途中所得寶物

地圖「小泉道場」

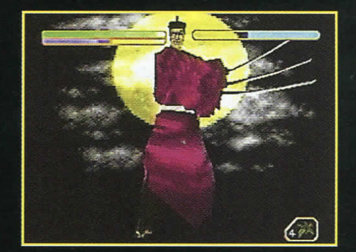
地點	寶物
1. 圖002	藥草
2. 圖001	藥草

故事

小次郎來到了小泉道場與雪之助會面，而道場看起來也跟小時候並沒有分別，二人也開始談起了一段童年時決戰的趣事，正當小次郎離開道場時，軍學家「幽鬼藏人」突然出現，他看來對小次郎不太友善，所以小次郎跟他說了兩句便走了，幽鬼問雪之助，小次郎回來目的何在，雪之助便直說小次郎是要去寺院拜祭死去的父母親。小次郎在行程途中遇到一個虛無僧，虛無僧受到一班官兵追捕，所以小次郎便出手相助，可是卻不慎被一名浪人從後襲擊虛無僧，小次郎便與浪人決戰，擊倒浪人後，虛無僧把一封鶴之密書交給小次郎，並且希望小次郎能把這封密書交給其同伴。

攻略重點

玩者首先要去地圖「小泉道場」的圖024找雪之助，只可從025的入口進入，與雪之助會面後便可回到地圖「城內的村莊」的圖029，在這裏玩者會遇到第一話的頭目，他是一個浪人，而且有必殺技「圓月殺法」，而這必殺技是不可防禦的，只可閃避，但這也是他的弱點，因為玩者只要閃避了他的攻擊，便可立即攻擊他。擊倒他後可取得「物干竿」。



第二話 迷

途中所得寶物

地圖「無明寺」

地點	寶物
1. 圖017	藥草
2. 圖006	鐵之鍵 甲
3. 圖009	鐵之鍵 乙
4. 圖016	消毒草
5. 圖001	軟膏
6. 圖004	軟膏
7. 自動	船長

故事

小次郎擊倒第一話的浪人後，虛無僧便把鶴之密書交給小次郎，並委托小次郎把密書交給他的同伴。小次郎再次返回城下的村莊，並且遇到莉，莉好像認識這位虛無僧似的，所以小次郎便把密書交給莉保管，之後小次郎便繼續他的拜祭之路，當小次郎到達無明寺時，原來「紅」已在寺門外等待小次郎的來臨，紅與小次郎一起進入無明寺，但受到官兵所阻止，小次郎便與這些官兵交戰起來，進入無明寺後，小次郎在寺院內找到用來開啟大門的甲、乙兩條鎖匙，當他們到了大門時，紅便急不及待地上前開啟大門，小次郎立即追趕，並且遇到和尚「六六六」，小次郎便與六六六激戰了起來。

攻略重點

角色開始時是在城下的村莊，而玩者首先要隨着「無明寺」的方向前進，在寺門外會遇到「紅」，紅會跟隨小次郎到達大門後才會離去，玩者只要到地圖「無明寺」的圖006及009的位置，便能找到甲、乙兩條鎖匙開啟大門，而第二話的頭目是六六六，而他是一個十分強的敵人，他的飛撲攻擊威力十分強，可扣除角色三份之一以上的體力，與他近身戰也不見得有利，因為他攻擊的速度也很快，而他的弱點便是在他的正側面，因為他的正側面是全無反擊能力的。擊倒六六六後便能取得刀「船長」。

第三話 反魂蟲

途中所得寶物

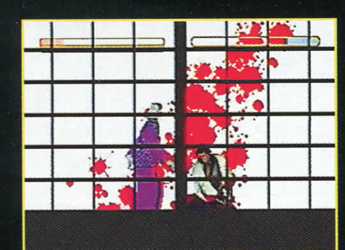
地圖「地下洞窟」

地點	寶物
1. 圖018	藥草
2. 圖006	藥草
3. 圖004	軟膏
4. 圖003	劍的雕像
5. 圖001	弓的雕像
6. 圖009	軟膏
7. 圖013	藥草
8. 自動	嵐運
9. 自動	童子切

故事

擊倒六六六後，從他的體內爬出了一些紅色的蟲，但小次郎並沒有理會，反而擔心紅的情況，幸好紅並沒有大礙，小次郎在墓地附近發現一些足跡，相信是有一些人把屍體運進洞穴裏去，小次郎在進入洞穴前便叫紅先歸家，原來紅是村內鍛治屋「紅」的老闆之女兒，所以紅便對小次郎説，如果遇到刀劍的有問題便去找她。小次郎在進入洞穴時，突然鋼繩斷了，所以便要另尋出口，途中聽到有人慘叫，小次郎便去查過究竟，並且在洞穴內分別找到一個弓和一個劍的雕像，小次郎把這兩個雕像放在台上，之後洞穴的門便打開了，小次郎進入後發現有很多屍體，和一些紅色的蟲，突然有一位老人出來，而他便是「鳳葬異軒」，他告訴主角這些便是令死人復活，令生存的人迷失理智的反魂蟲，説過了話後，鳳葬異軒便與小次郎決戰了。

攻略重點



進入洞穴後，玩者首先要在地圖「地下洞窟」的圖001及003取得弓和劍的雕像，然後到008把兩個雕像放在石台上，才能把007的大門打開，進入002擊倒三隻怪物後，便可與第三話的頭目決戰，他主要會使用魔法來攻擊，一擊中他，他便會立即閃身轉移到另一個的地點，由於他使用魔法的速度很快，所以玩者斬了他一劍後，便要立即逃走，特別要注意他的雷電攻擊，因為被打中的話，便會扣除接近一半的体力，擊倒他後便要在三分鐘之內逃離洞穴，在逃走期間會遇到變身後的葬異軒，只要困他在死角狂斬他，不費吹灰之力便可將他擊倒。擊倒他後便可得到劍「嵐運」和「童子切」。

第四話 襲來

途中所得寶物

地圖「地下洞窟」

地點	寶物
1. 大屠殺場地	軟膏
2. 大屠殺場地	軟膏
3. 大屠殺中	生銹刀

故事

小次郎從地下洞窟內得知，抹那蕃是利用反魂蟲來令死屍復活，籍此聚集兵力，當小次郎回到村莊後，見到村民受到一群怪物所襲擊，小次郎為了保護自己的故鄉，所以便拔起了刀，來一個怪物大屠殺，在大屠殺中小次郎找到一把生了銹的刀，並回想起「紅」對他説的話，有刀劍之問題便到鍛治屋找她，小次郎在前往刀鍛治時遇到一名劍客，劍客要小次郎到「嚴流之沙灘」與他決一死戰，當時小次郎並沒有理會他，只是繼續上路，忽然見到服裝店的老闆「金右衛門」受到怪物襲擊，小次郎便立即上前協助，金右衛門為了報搭小次郎，所以便送了一些衣服給小次郎更換。小次郎終於來到了鍛治屋，由於要把刀打磨是需要一定時間，而小次郎也十分擔心好友「雪之助」的安危，所以他便把刀留下，趕去小泉道場。

攻略重點

在大屠殺中，如果玩者能幹掉200人以上，便可到地圖「城下的村莊」的012更換衣服，幹掉250人以上便可與劍客「無三四」決戰，勝利後可得到「小烏丸」，也可使用二刀流，但筆者並不提議立即與他決戰，因為除了武器不夠強之外，在第六話的「嚴流之沙灘」更有三個「南蠻渡來之丸藥」呢！擊倒300人以上便可立即得到一把生銹刀，在第四話交給鍛治屋，到了第六話便會完成打磨，成為小次郎的最強武器「日本」。

第五話 親友

故事

小次郎到了小泉道場，並且發覺在道場內有很多怪物，所以更令小次郎擔心雪之助的安危，小次郎在道場的房間內取得「正宗」後，便立即趕到練習場地，好不容易小次郎終於見到雪之助，可是雪之助的行為卻有點古怪，原來雪之助已為抹那蕃的城主效力，而且還被反魂蟲所控制，到了這個地步，小次郎也不得不把雪之助擊倒，而雪之助在死前清醒了過來，雪之助說在決鬥之前他已經敗了給小次郎，因為他使用了反魂蟲，也不慎地被桐生所利用，雪之助死了，小次郎便立誓要將城主擊倒。

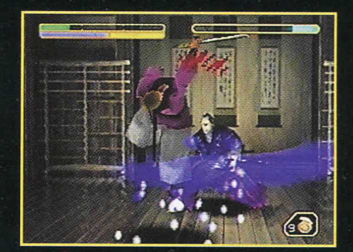
攻略重點

玩者往小泉道場的方向前進，便會自動進入第五話，在地圖「小泉道場」的圖006的劍架上便可找到正宗，正宗的刀身短而輕巧，是一把着重速度的武器，第五話的頭目是主角的好友雪之助，他的攻擊和防禦都十分強，而且在後期會轉換招式為居合，不停閃避來引誘他攻擊，然後才作出反擊是一個較佳的方法。擊倒雪之助後便能取得「村正」和使用居合劍法。

途中所得寶物

地圖「小泉道場」

地點	寶物
1. 圖012	軟膏
2. 圖021	軟膏
3. 圖019	軟膏
4. 圖016	軟膏
5. 圖006	正宗
6. 圖014	軟膏
7. 圖008	道場的鎖匙
8. 自動	村正



第六話 黃泉路

故事

小次郎在攻打抹那城前，到了鍛治屋，之前交給鍛治屋的這把生銹刀也終於完成了打磨，成為了小次郎的最強武器「日本」，之後小次郎便到了嚴流之沙灘與「無三四」決戰，小次郎擊倒無三四後，便取得了二刀流尊用的「小烏丸」，取了小烏丸後，小次郎便正式攻打抹那城，在城內取得一把劍「鳳凰」，雖然城內的敵人很強，但小次郎也終於到了城的頂部，當他到達城頂時，莉已把桐生擊倒，小次郎覺得有點奇怪，難道這麼容易便完事了嗎？果然桐生再次站起來，而且還變成了一隻六手怪物，並且手特不同的武器，小次郎見到便立即拔劍與他戰鬥。

攻略重點

到了這地步已是遊戲的尾聲，玩者可返回鍛治屋，拿取小次的最終武器「日本」，也可到嚴流之沙灘與無三四決戰。進入抹那城後，在地圖「抹那城(四)」的圖008便會找到劍「鳳凰」一把，而第六話的頭目是變身後的「桐生玄堂」，他擁有六隻手，而且可以使用不同的武器，玩者要注意他的全方位攻擊和看準他的普通攻擊時，當他使用普通攻擊時，便立即以閃避攻擊的方法來攻擊他。

途中所得寶物

地圖「抹那城(三)」

地點	寶物
1. 圖011	軟膏

地圖「抹那城(四)」

地點	寶物
1. 圖008	鳳凰
2. 圖003	軟膏
3. 圖001	軟膏

地圖「抹那城(五)」

地點	寶物
1. 圖008	鳳凰、南蠻渡來之丸藥
2. 圖011	南蠻渡來之丸藥

地圖「城下的村莊」

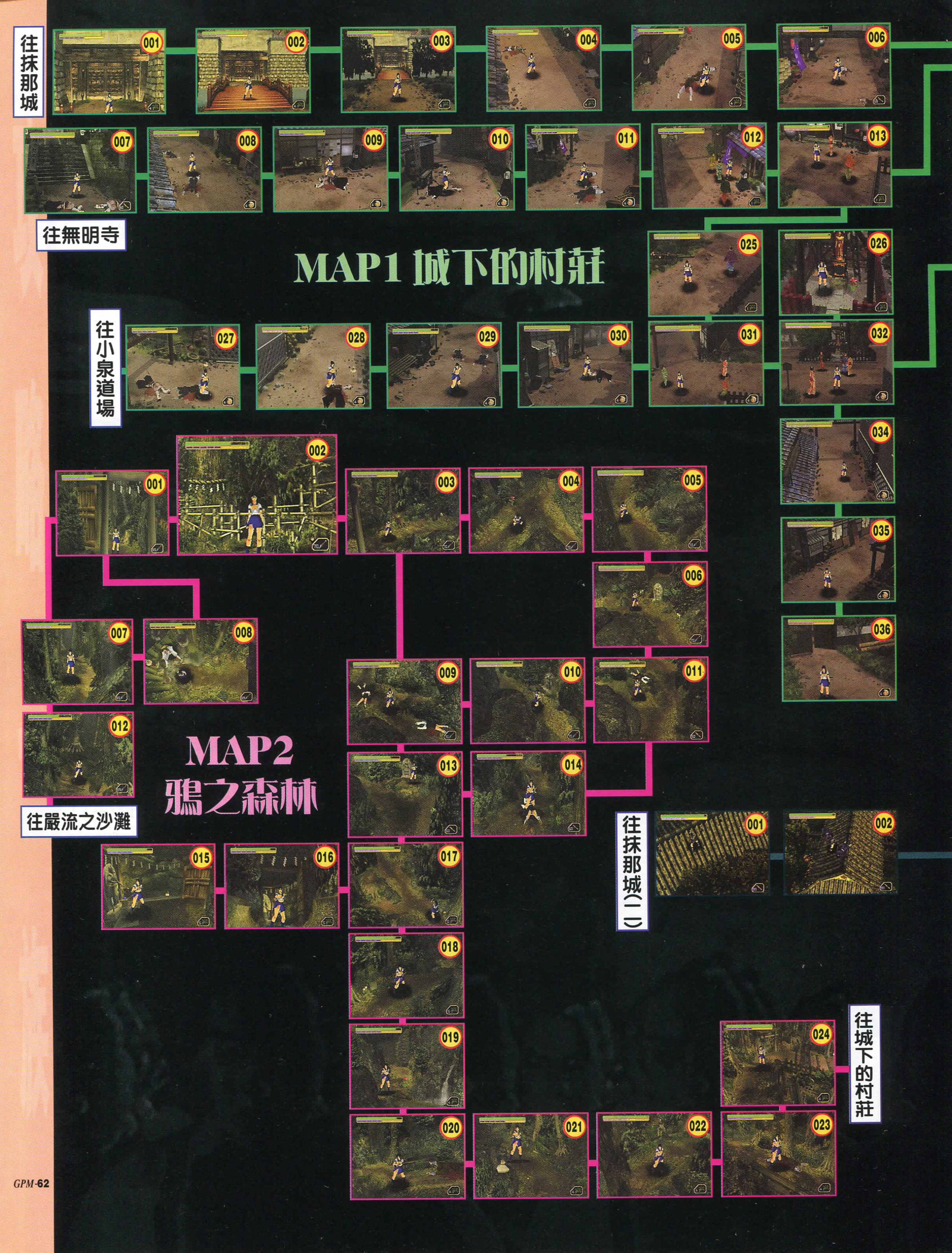
地點	寶物
1. 圖017	軟膏
2. 圖022	軟膏

地圖「鴉之森林」

地點	寶物
1. 圖021	軟膏
2. 圖014	藥草
3. 圖005	藥草
4. 圖009	消毒草
5. 圖007	藥草

地圖「嚴流之沙灘」

地點	寶物
1. 圖015	軟膏
2. 圖011	軟膏
3. 圖009	消毒草
4. 圖001	南蠻渡來之丸藥×3

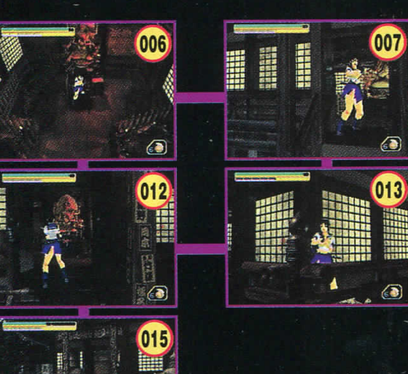


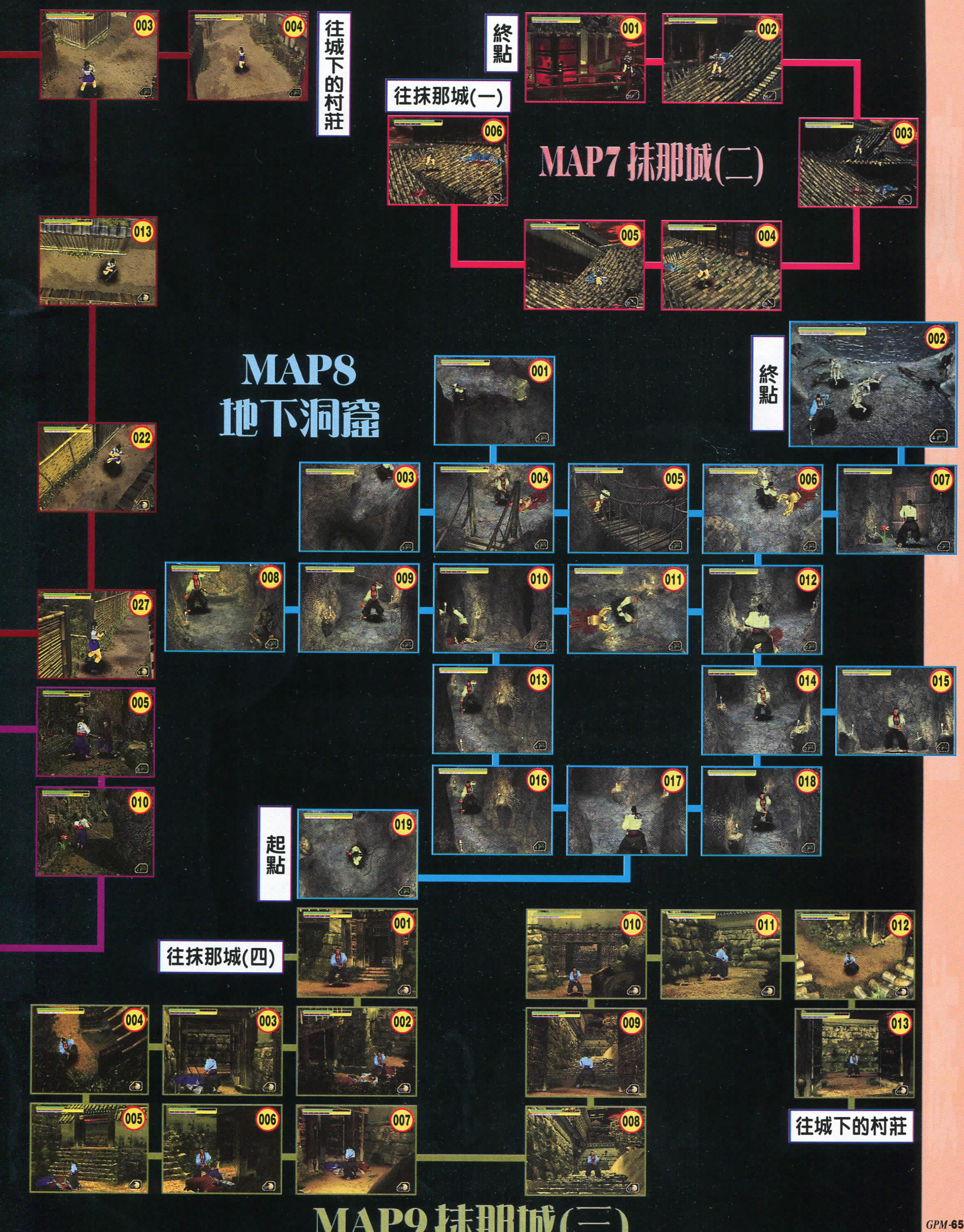
往抹那城
001
002
003
004
005
006
007
008
009
010
011
012
013
往無明寺
MAP1 城下的村莊
025
026
往小泉道場
027
028
029
030
031
032
034
035
036
001
002
003
004
005
006
007
008
009
010
011
012
MAP2
鴉之森林
013
014
往嚴流之沙灘
往抹那城(二)
001
002
015
016
017
018
019
往城下的村莊
024
020
021
022
023

014
015
016
017
018
019
033
020
021
022
023
024
往鴉之森林
001
終點
MAP3 巖流之沙灘
011
002
009
010
012
003
004
008
013
005
006
007
014
015
016
MAP6 抹那城(一)
003
004
005
006
017
007
008
018
往鴉之森林
011
010
009
012
往城下的村莊

MAP4 小泉道場

MAP5 無明寺




往城下的村莊
終點
往抹那城(一)
MAP7 抹那城(二)
MAP8
地下洞窟
終點
起點
往抹那城(四)
往城下的村莊
MAP9 抹那城(三)

MAP10 抹那城(四)

往抹那城(三)

終點

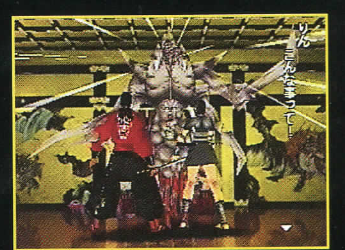
MAP11 抹那城(五)

往抹那城(四)

前言

最終話 天翔

故事

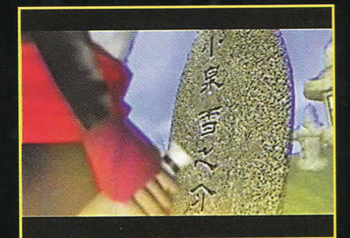


小次郎擊倒桐生後，在房間內便出現了一條秘密樓梯，在塔的密室內碰到了抹那蕃的最終首腦「幽鬼藏人」，幽鬼也覺得十分意外，竟然憑一個流浪者和一個忍者，能破壞他的計畫？幽鬼十分憤怒，而且還使用反魂蟲的力量，使自己變身成為一隻蜘蛛形狀的怪物，最終的決戰終於來臨，小次郎決定與幽鬼決戰，叫莉暫時退後，這隻妖怪十分強頑，而且還會發射激光，幸好憑着小次郎精湛的劍技，最後終於把幽鬼擊倒。抹那城也開始倒塌，小次郎便與莉一起跳進海中，之後小次郎到了「小泉雪之助」的墓碑參拜，並告訴他大仇已報可以安息了。

攻略重點

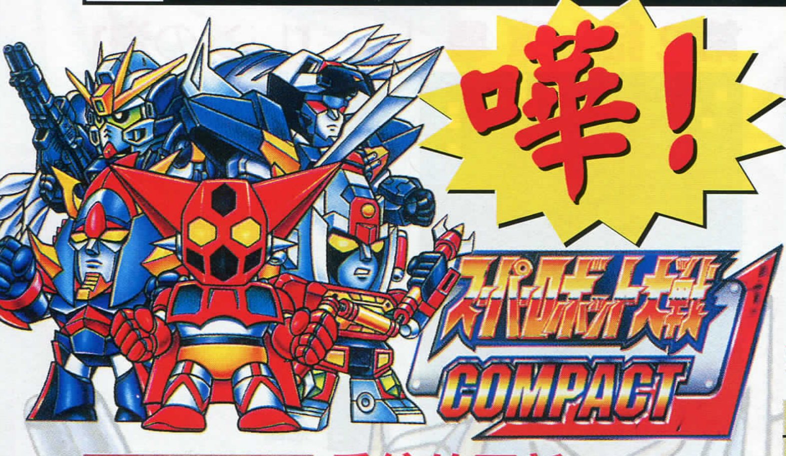
最終話的目標只是要擊倒最終頭目「幽鬼藏人」，玩者可隨意選擇角色與他決戰，敵人會使用激光來攻擊，而被激光擊中的地方亦會燃燒，當頭目的身體出現雷電時，正是處於無敵狀態，這時候攻擊他是沒有效用的。

完成遊戲後會得到一個儲存檔案，利用這個儲存檔案，重新開始遊戲，便能保留之前的寶物和武器，玩者可以享受到虐待電腦的樂趣了。



製造商：BANPRESTO　發售日期：發售中(4月28日)
售價：4800日圓　容量：16M
WONDERSWAN/ SRPG/ MEM

TEXT：赤目黑龍

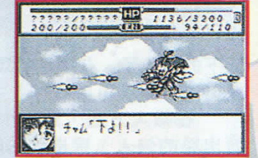


嘩！唔睇攻略，點識玩呀！！

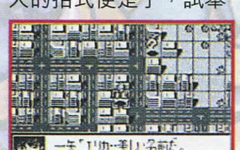
系統的更新

在《超級機械人戰COMPACT》之中，大家可能會到在遊戲的系統上大部份是源用《超級機械人大戰F》之中的系統，例如是武器和機體的10段改造、不過，在這個名為「COMPACT」的版本也加入了一些新的系統，例如是自行選版的方式，在每一個區域(SENCE)之中，會分為多話的故事，除了首尾兩話是強制進行(次序)之外，其他在中間的各話便由玩者自行決定玩的先後次序，而且，這些選擇的次序會改變每話完成之後所取得的強化部件和物資，所以大家小心留意，在內文之中，大家會意到有所謂的「第1選擇」、「第2選擇」，便是因為這個原因了。

新增的招式



大家不要以為這次的《COMPACT》和之前的差不多便不加理會，而事實上，遊戲之中加入了不少的新素材，例如是機械人的招式便是了，試舉一個非常好的例子，便是非常紅經典的機械人「鐵甲萬能俠」，大家只會記得他的「高熱火炎」，不過，在《COMPACT》之中，製作人員為他加人入了一招新招，便是「大車輪鐵甲飛拳」，這招的破壞力竟然在「高熱火炎」之上，真是要好好的利用他啊！



新·舊·死人大集合

在《COMPACT》之中，大家可以享受到的便是一直以來各集《超級機械人大戰》之中的人物，又或者是一直以來也沒有機會使用的人物，就如在《超級機械人大戰 S》之後便消失了踪影的「大武士」；而又有如在《機械人大戰》之中從來也不在駕駛者之列的「娜娜」，在原本的故事之中，她理論上他已經是一個死人，不過在《COMPACT》之中，她竟然以「人類」的姿態出現，而且還加入成為駕駛員之一……

精神效果一覽

精神指令	效果
加速	在使用後的一之移動之中可以增加行速3格
集中	命中率和回避率在一回合之內提高30%
閃光（ひらめき）	在以下的一次之中回避率提高至100%
根性	自我回復HP最高達30%
必中	在一回合內命中率提升至100%
手加減（たかげん）	在擊攻技量比自己低的敵人時會留手，讓對手留下少許的HP
熱血	在以下的一次攻擊之中令攻擊力增加一倍
信賴	回復指定的同伴的HP最高達30%
氣合	提升自己的氣力10點
努力	在接着的戰鬥之後經驗值加倍
幸運	在接着的戰鬥之後所得資金加倍
THE根性（ド根性）	自我回復全部HP
補給	為指定的同伴補充所有EN及彈藥
覺醒	令自己駕駛的機體的行動次數增加一次
愛	令自軍之中所有機體的HP全部回復
自爆	自我引爆，令鄰近的機體（包括同伴）受到HP上的損傷
偵察	調查對方機體的資料
脱力	令指定的機體（敵人）的氣力下降10點
攪亂（かく乱）	在一回合內令敵人的命中率減半（不過必中有優先使用權）
替身（まがわり）	可以變成同伴其中一人，替其承受一次的攻擊
激勵	令指定的同伴的氣增加10點
狙擊	在一回之內可以使自機所有武器的射程增加兩格（單格及MAP兵器除外）
見切	使用後可以同時擁有「閃光」和「必中」效果
鐵壁	在一回合內令自機的裝甲值增加兩倍

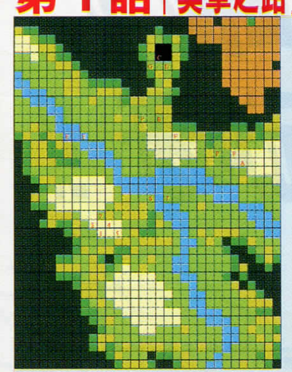
地形效果一覽（第1話～第8話）

地形	效果
平原	防禦＋－0%．命中＋－0%
林	防禦＋15%．命中－10%
森	防禦＋20%．命中－20%
一本杉	防禦＋5%．命中－5%
河／海	防禦＋5%．命中－5%
砂地	防禦＋－0%．命中＋－0%
山	防禦＋30%．命中－30%
城	防禦＋30%．命中－30%
暗礁	防禦＋－0%．命中－5%
岩場	防禦＋－0%．命中－5%
岩（大）	防禦＋－0%．命中－5%
岩（細）	防禦＋5%．命中－5%
谷	防禦＋30%．命中－30%
懸崖	防禦＋15%．命中－15%
碎石（砂利）	防禦＋－0%．命中＋－0%
岩山	防禦＋－0%．命中－5%
斜面	防禦＋5%．命中－5%
樹木	防禦＋15%．命中－10%
軍事基地	防禦＋30%．命中－30%．HP＋20%．EN＋20%
街（大廈）	防禦＋25%．命中－25%．EN＋10%
道路	防禦＋－0%．命中＋－0%
ムートロン研究所	防禦＋30%．命中－30%．HP＋20%．EN＋20%
神面岩	防禦＋20%．命中－20%
早乙女研究所	防禦＋30%．命中－30%．HP＋20%．EN＋20%

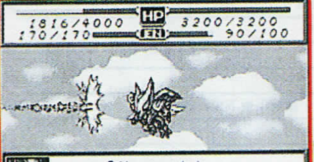
SENCE ONE 魂之故鄉編

第1話 FIRST　第2話 FREE　第3話 FREE　第4話 FINAL

第 1 話「奧拿之路」(オーラロード)[ドレイク城]

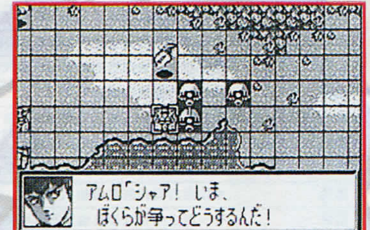


平原
林
森
一本杉
河/ 海
砂地
山
城



取得之機體：渣古改(成功説得班尼)
取得之強化部件：推進器．回復器
隨機取得的強化部件/ 物品：BIO SENSOR、APOGEE MOTOR、MEGNET COATING、超級推進器(其中一種)

這是第一場戰鬥，這裏的敵人可以分為兩部份，上部的是聖戰士，而在中部的便是機動戰士，首先説説上方的聖戰士，這3部機體基本上在前段是不會作任何移動的，而主力攻擊的是中部左右兩方的機動戰士，尤其要小心的是右方的主師馬沙，他的攻擊能力非常強，而且行動亦比其他的渣古為快，所以大家要遠離他佳，而另一方面，在中央的班尼亦要注意，因為他是可以通説得而加入的同伴，大家可別傷他，只要利用駕駛NT-1的姬斯走到他身邊使用説得便可以了，非常方便。



而馬沙方面，亦可以利用亞寶説得，不過效果是不會立刻展現出來的，所以在説得之後便要將他消滅，而最佳人選便是由座間翔駕駛的「登霸」，因為可以同時使用「努力」和「幸運」這兩種精神能力。而當馬沙被消滅之後，上方的聖戰士便會發動攻擊，其中以托度的攻擊力最強，不過只要使用集中便可以輕易的將他消滅。

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪（アーガマ）	布拉度（ブライト）
2	高達（ガンダム）	亞寶（アムロ）
3	高達 NT-1（ガンダム NT-1）	姬斯（クリス）
4	高達 MK II（ガンダム MK II）	愛瑪（エマ）
5	愛美神（アプロダイ A）	弓さやか
6	登霸（ダンバイン）	座間 翔（ショウ） 妖精查姆（チャム）
7	寶駿（ボチューン）	瑪比露（マーベル）

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	馬沙專用渣古（シャア專用ザク）	馬沙（シャア）	12	5000	1200	5000	1
B	渣古改（ザク改）	班尼（バーン）	6	4200	1000	500	1
C	登龍（ドラムロ）	賓（バーン）	10	3700	800	1700	1
D	登霸（ダンバイン）	托度（トッド）	10	3000	700	1500	1
E	戰蟹（ハイゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	6	4000	1000	900	2
F	渣古改（ザク改）	自護兵（ジオン兵）	6	3600	800	500	4
G	登龍（ドラムロ）	多歷古兵（ドレイク兵）	6	3300	600	1700	1

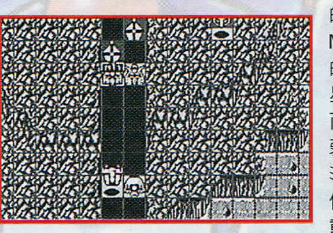
第 2 話「強襲」[レンの海]

海
暗礁
岩場
岩
谷
懸崖

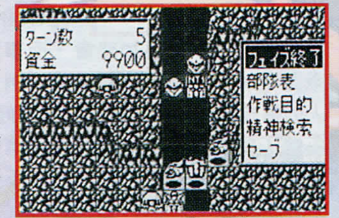
取得之機體：寶駿
取得之強化部件：MAGNET COATING、燃料倉
隨機取得之強化部件/ 物品：第1選擇(資金10000)；第2選擇(燃料倉S)

這一話的目的是要和座間翔的同伴會合，而這裏可以得到的同伴便是乘坐寶駿的尼爾，他的LEVEL雖然只有8，不過，由於是聖戰士的緣故，所以亦有一定的作戰能力，亦因為這個原因，這話雖然是可以不打的，不過亦不要放過。

説到這話的地形，實在是有點兒不利的，因為自軍是因面受敵的，上下兩方也有強勁的敵人，例如是在上方的強人，而且在海上亦有水中專用的MS駐守；而在左右兩方亦有聖戰士的敵人登龍，最後在左上方亦有紅慧星馬沙，敵人的實力真是非常強橫，而在這裏唯一的戰法便是先向敵人最弱的一環着手——下方的敵人「･ミ･ミ･ミ田」，因為下方的敵人便只有他們，先攻這裏便可讓自軍有更大的活動範圍，之後便可以慢慢的對付向上而下的敵人了，在這話的馬沙是不能説得的，所以可以「殺」！



在敵人方面，最要小心的便是新出場的強人，這機體的HP雖然只有3400，不過他有着相當高的防禦能力，而且攻擊力亦比渣古高，在作戰之時盡量不要被那些較為弱的機體太過接近，否則必會受到重創。



自軍初期機體

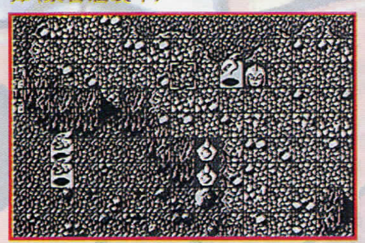
編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪（アーガマ）	布拉度（ブライト）
2	寶駿（ボチューン）	尼爾（ニー）
3	登霸（ダンバイン）	座間翔（ショウ）
4	自選 6 機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	馬沙專用渣古（シャア專用ザク）	馬沙（シャア）	12	5000	1200	5000	1
B	登龍（ドラムロ）	賓（バーン）	10	3700	800	1700	1
C	アッグガイ	自護兵（ジオン兵）	8	3200	1000	3	
D	戰蟹（ハイゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	8	4000	1000	900	3
E	強人（ギャン）	自護兵（ジオン兵）	8	3400	700	600	3
F	渣古改（ザク改）	自護兵（ジオン兵）	8	3600	800	500	2
G	登龍（ドラムロ）	多歷古兵（ドライク兵）	8	3300	600	1700	3

第3話「嵐之玉」[ガラの山]

取得之機體：鐵甲萬能俠、大鐵牛
取得之強化部件：蔡百涵裝甲、推進器
隨機取得之強化部件／物品：第1選擇(APOGEE MOTOR)；第2選擇(蔡百涵裝甲)



這一話依然是以聖戰士故事為主線，而繼上一話之中和同伴尼爾會合之後，這次便要救出被叛變的多歷古因禁在「嵐之玉」之中的絲菈女王。

在這一戰中，玩者將會有新的戰力加入，他們便是久違了的「鐵甲萬能俠」和「大鐵牛」，前者是非常強勁的機體，尤其是其新招「大車輪鐵甲飛拳」，其破壞力比「高熱火炎」更大，這亦是遊戲之中的新增原創招式之一，而且一出來便可以飛行的鐵甲萬能俠更加是「好使好用」！

不過，在第3回合鐵甲萬能俠和大鐵牛出現之後，敵人方面亦有增援出現，它們分別是3種不同的機械獸，它們的攻擊力雖然不高，不過機械獸積路柏M9的遠程射擊是一件令人非常頭痛的事，玩者最好盡快將它們消滅，而最佳人選便是可以飛行的機體，其中以新加入的鐵甲萬能俠為首選，其次便是登霸，因為兩者均有着非常大的破壞力，至於在早期出現的敵人，基本上全都是不堪一擊的機體，真是……

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪（アーガマ）	布拉度（ブライト）
2	自選8機	

自軍增援機體（第3回合）

編號	機體	駕駛者
3	鐵甲萬能俠（マジンガーZ）	兜甲兒
4	大鐵牛（ボスロボット）	波士（ボス）

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	登龍（ドラムロ）	多歷古兵（ドライク兵）	8	3300	600	1700	5
B	渣古改（ザク改）	自護兵（ジオン兵）	8	3600	800	500	5

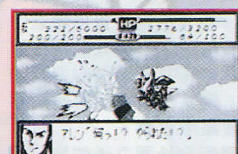
敵增援機體（第3回合）

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
C	機械獸積路柏M9（機械獸ジェニバM9）	人工知能	8	6500	800	2500	2
D	機械獸多諾斯D7（機械獸トロスD7）	人工知能	8	7300	1100	1800	2
E	機械獸加拉達K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	8	7000	700	1700	3

第4話「救出尼姆路」(リムル救出)[ドレイク城]

取得之機體：GP-01Fb、寶駿、拉靈(成功說得托度)
取得之ITEM：回復器
隨機取得的強化部件／物品：歷布拉根＋回復器S；資金20000＋米洛夫斯基粒子糟、BIO SENSOR＋燃料倉；蔡百涵裝甲＋APOGEE MOTOR；超級推進器＋MAGNET COATING(其中一組)
SENCE CLEAR BONUS：每話平均6回合內完成——NIL
每話平均超過6回合內完成——精神力＋10或命中率＋10

這是「SENCE ONE」最後一話，在這裏玩者要對付的便是多歷古，而且這次大家要到「多歷古城」之中和他一決雌雄。再者，這次的行動的另一個目的便是要救出「尼姆路」和找出回到上的方法。



在這話之中，其中一個非常重要的EVENT便是座間翔說得托度的EVENT，在戰鬥之中，只要座間翔一走到托度身邊便可以開始說得，不過在說得之中是要將他打倒的，這樣，在過版之後托度便會帶同他那部拉靈加入成為隊員之一。而另一方面，在這話之中，敵人的實力明顯是增強了，單是在韋域士號身邊的3部歷布拉根已是非常難應付了，他們的攻擊力驚人，而且防禦能力和回避能力亦非常高，如果不用「必中」又或者是本身能力強的機體，基本上是很難打中他們的。

至於一直也有出現的馬沙，在今話中又再出現，不過，以他現時那LEVEL 15的能力，要對付他是一點也不難的。然而，大家要小心在水中的MS，盡可能要逼他們離開河流，因為在水中之時，要對付他們是非常難的。

最後，當然要對付一直在多歷古城之上一動也不動的戰艦韋域士號，由於他是站在城堡之上，所以每TURN也會得到HP及EN的回復，這點是對自軍非常不利的，唯一的解決辦法便是「速戰速決」，又或是找來一些強勁的機體，和化本同站在城堡之上作戰，這樣便可以比較輕易的將他打倒。

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪（アーガマ）	布拉度（ブライト）
2	GP-01Fb	戈奧（ゴウ）
3	自選10機	

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	韋域士號（ウィル・ウィプス）	多歷古（ドレイク）	13	18000	1200	12000	1
B	拉靈（ライケック）	托度（トッド）	14	3900	1100	2500	1
C	歷布拉根（レプラカーン）	賓（バーン）	14	5000	1000	1900	1
D	歷布拉根（レプラカーン）	謝利路（ジェリル）	14	5000	1000	1900	1
E	歷布拉根（レプラカーン）	艾玲（アレン）	14	5000	1000	1900	1
F	馬沙專用渣古（シャア專用ザク）	馬沙（シャア）	15	5000	1200	5000	1
G	登龍（ドラムロ）	多歷古兵（ドライク兵）	10	3300	600	1700	5
H	アックガイ	自護兵（ジオン兵）	10	3200	1000	2	
I	戰蟹（ハイゴッグ）	自護兵（ジオン兵）	10	4000	1000	900	2
J	強人（ギャン）	自護兵（ジオン兵）	10	3400	700	600	2
K	渣古改（ザク改）	自護兵（ジオン兵）	10	3600	800	500	4

後話

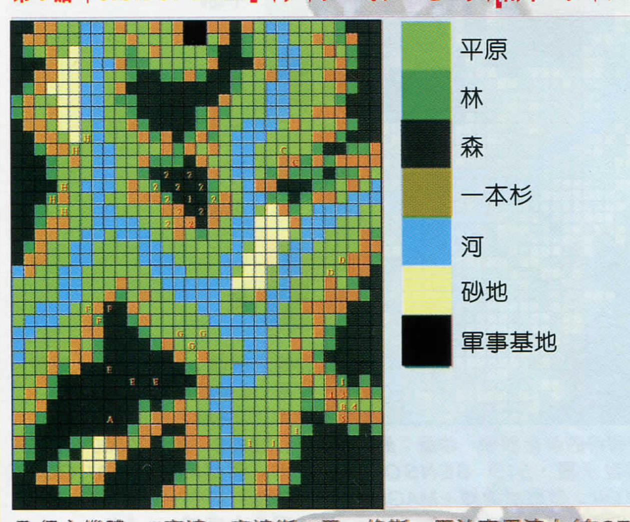
在戰鬥之後，眾人雖然能夠回到地上，不過，事情並未因此而結束，因為那些神秘的宇宙人又次出現，而他們的行動又再次展開，今次他們的目標不再是地球，而是廣闊的宇宙……

而另一方面，回到地面的隆巴納隊一眾接到安城湘的通訊，知道在宇宙之中發生了事情，所以他們便要盡快回到宇宙之中，而座間翔的宿敵托度亦和他們一起到了地面，而且更加入了隆巴納隊之中，與眾人一同作戰(只限曾說得托度的況之下)。

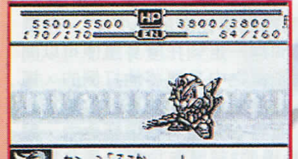
SENCE TWO地上侵略編

第5話 FIRST　第6話 FREE　第7話 FREE
第8話 FREE　第9話 FREE　第10話 FINAL

第5話「SIGN OF ZETA」(サイン・オブ・ゼータ)[南米・ジャブロー]



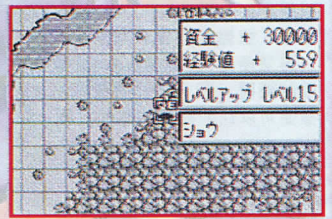
取得之機體：Z高達、密達斯、靈·格斯、馬沙專用渣古(在SENCE 1中說得馬沙)
取得之強化部件：蔡百涵裝甲、PSYCHO FRAME
隨機取得的強化部件/ 物品：BIO SENSOR；APOGEE MOTOR；MEGNET COATING；超級推進器；推進器(其中一種)



這話一開始，玩者便會發覺這話之中是四面受敵的，因為敵方的機械獸是在版圖的每個角落之中，其中最厲害的飛頭伯爵則是在下方的，所以一開始玩者便要將兵力分散，以免被集中攻擊。

這是隆巴納隊回到地面之後的第一場戰鬥，而地點便是在「渣布羅」之上。這次的敵人不算是太強，而且在第1回合敵人行動之時，馬沙便會和他身邊的5部渣古改敵開，這亦算是這話之中對玩者較為有利之處。在分開作戰之時，在右邊的兩部機械恐龍載爾是要特別「小心對付」，因為擊倒他們是可以得到相當可觀的資金，所以必定要用有「幸運」的人物負責消滅他們。

至於在第2回合增援的Z高達、靈·格斯和密達斯在這話之中亦是相當重要的角色，因為他們出現的位置正好是剛才馬沙敵開的位置，亦是相當接敵人的地方，所以玩者應利用他們往攻擊在下方的敵人，不應給他有機會向上前進，另一方面，在這話之中，玩者要留心因為機械獸和機械恐龍的防禦力和攻擊力也非等閒，如果是派出聖戰士的話，便要小心留意他們的HP，因為極有可能在中招兩次之後便告「玩完」！



自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪（アーガマ）	布拉度（ブライト）
2	自選 11 機	

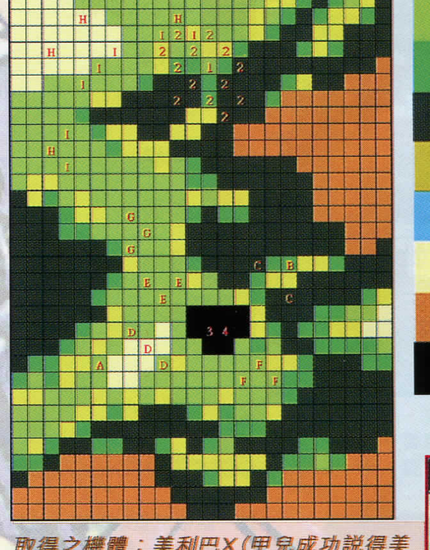
自軍增援機體（第2回合）

編號	機體	駕駛者
3	Z高達（Zガンダム）	嘉美尤（カミユ）
4	密達斯（メタス）	花園麗（ファ）
5	靈·格斯BWS（リ·ガズィ）	巴靈（バニング）

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	装甲	資金	機數
A	古路（グール）	飛頭伯爵（ブロッケン）	16	13000	1200	15000	1
B	馬沙專用渣古（シャア專用ザク）	馬沙（シャア）	18	5000	1200	——	1
C	機械恐龍載爾（メカザウルス·ダイ）	人工知能	12	12000	1200	7800	2
D	機械恐龍沙古（メカザウルス·シグ）	人工知能	12	6500	1000	3500	2
E	機械恐龍巴度（メカザウルス·バド）	人工知能	12	5500	400	1500	3
F	機械獸積路柏M9（機械獸ジェニバM9）	人工知能	12	6700	900	2500	3
G	機械獸多諾斯D7（機械獸トロスD7）	人工知能	12	7300	1100	1800	3
H	機械獸加拉達K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	12	7400	900	1700	5
I	渣古改（ザク改）	自護兵（ジオン兵）	12	3600	800	——	5

第6話「SCRAMBLE DASH」(スクランブルダッシュ)[光子力研究所]



平原
林
森
一本杉
河
砂地
山
光子力研究所

甲児「ちくしょう! マジンガーがやられるなんて!!」

取得之機體：美利巴X(甲兒成功說得美利巴X)、鐵甲萬能俠2號、維納斯A
取得之強化部件：APOGEE MOTOR
隨機取得之強化部件/ 物品：第1選擇(燃料倉S＋回復器S)；第2選擇(混合裝甲＋MAGNET COATING)；第3選擇(蔡百涵裝甲＋BIO SENSOR)；第4選擇(超合金Z＋超級推進器)

這話之中，玩者的責任便是解救光子力研究所的危機，因為修羅男爵正率領機械獸軍團進攻該處，然而，一開始之時，玩者是在版圖的上方，而研究所是在版圖的下方，所以玩者要全速向下移動。

在戰鬥之中，兜甲兒可以向「美利巴X」進行說得，事實上，這樣做便可以使「美利巴X」成為自軍的成員之一，不過要小心不要在敵人眾多的時候做，因為「美利巴X」的戰鬥能力有限，而且防禦力亦只屬一般而已，所以如困一旦被敵人包圍的話，恐怕將會難逃厄運。

由於在這話的敵人之中，差不多全是機械獸，他們的戰鬥力不弱，再加上防禦力比一般偏高，所以聖戰士便要小心，反而使用鐵甲萬能俠便可以比較輕易的將他們擊倒，而且在第4回合，鐵甲萬能俠2號和載安娜A便會由光子力研究所之中飛出來參戰，這時便可以來一個上下夾擊。

而敵人亦會有增援出現，在第5回合，版圖的左上方會有敵增援出現，這些是在《勇者雷登》之中出現的敵人，這兩種敵人之中，以多洛美的能力比較弱，用MS的鐳射鎗便可以「一鎗一隻」。至於修羅男爵的「古路」，用兩部鐵甲萬能俠專注攻擊便可輕易對付，不過記着要用有「幸運」的隊友將他消滅啊！

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪（アーガマ）	布拉度（ブライト）
2	自選 13 機	

自軍增援機體（第4回合）

編號	機體	駕駛者
3	鐵甲萬能俠2號（グレイトマジンガー）	劍鐵也
4	維納斯A（ビューナスA）	純（ジュン）

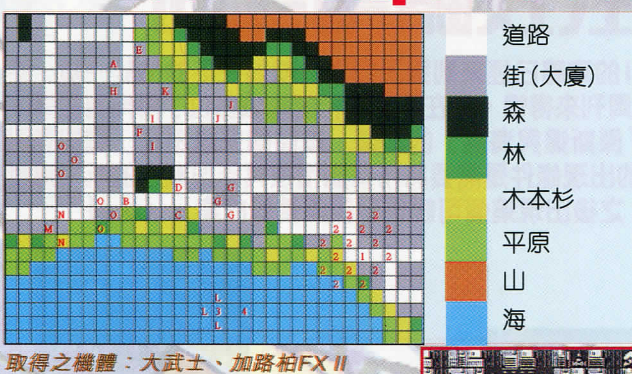
敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	装甲	資金	機數
A	古路（グール）	修羅男爵（あしゅら）	18	13400	1400	15000	1
B	美利巴X（ミネルバX）	美利巴X（ミネルバX）	14	4000	1400	3000	1
C	拉恩X1（ラインX1）	人工知能	14	7800	1500	3500	2
D	機械獸積路柏M9（機械獸ジェノバM9）	人工知能	14	6500	800	2500	3
E	機械獸多諾斯D7（機械獸トロスD7）	人工知能	14	7300	1100	1800	3
F	機械獸加拉達K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	14	7200	800	1700	3
G	機械獸加拉達K7（機械獸ガラダK7）	人工知能	14	7000	700	1700	3

敵增援機體（第5回合）

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	装甲	資金	機數
H	基路狄（ギルディーン）	人工知能	14	7000	1000	1500	4
I	多洛美（ドローメ）	人工知能	14	2500	800	1000	7

第7話「戰場之愛」[都心部市街]



取得之機體：大武士、加路柏FX II
取得之強化部件：超級推進器
隨機取得之強化部件／物品：第1選擇(高性能雷達)；第2選擇(卡碧尼MK II)；第3選擇(BEAM COATING)；第4選擇(BIO SENSOR)

這話實在是一場非常難打的硬仗，因為敵人方面的數目十分多，而且在戰鬥力方面亦是出乎意料的高，這便是難處所在，而在這話之中，嘉美尤更可以說得「科」，然而，這行動是充滿危險的，原因是科所駕駛的重高達有着非常高的戰鬥力，加上她身邊的其他強勁勁敵人，一不小心便會被重創，最好的方法便是在開始之前先將Z高達好好的強化一下。

遊戲一開始，玩者便向左邊前進，這是因為要盡快消滅那些比較強的敵人，例如是駕駛「貝鐸」的尊尼和瑪雅，之後便可以比較安全的前往說得「科」，不過，在第4回合敵人的增援便會出現，這些敵人的實力非常高，而且更加是非常「有錢」的，在對付他們之時記着要用「幸運」啊！大家不要以為敵人才有增援，其實在敵增援出現之後，「大武士」和他的輔助機「加路柏FX II」便會在下方中央出現，大家要好好利用大武士的自兵戰能力，而且盡快將他的氣力摧谷至130，這樣便可以使用威力巨大的「烈風正拳突」！

最後便要提提在初期機體之中最強的一部，這便是由斯諾哥所駕駛的「THE．O」，這傢伙的戰鬥力簡直是恐怖，就算是回避能力最強的登霸也會被他輕易擊中，所以要打敗這機體，一定要靠「硬」和高命中率！

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪（アーガマ）	布拉度（ブライト）
2	自選 14 機	

自軍增援機體
（第4回合敵增援出現之後）

編號	機體	駕駛者
3	大武士（ダイモス）	一矢
4	加路柏FX II（ガルバーFX II）	京四郎

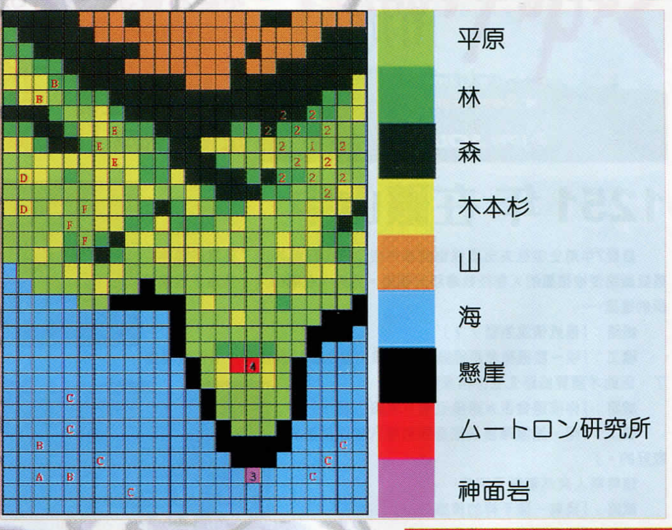
敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	THE・O（ジ・O）	斯洛哥（シロッコ）	19	20000	1400	26000	1
B	重高達[MS]（サイコガンダム）	科（フォウ）	18	18000	1800	10000	1
C	貝鐸[MS]（バウンド・ドック）	尊尼（ジェリド）	18	7500	1500	5000	1
D	貝鐸[MS]（バウンド・ドック）	瑪雅（マウアー）	18	7500	1500	5000	1
E	拜斯・亞狄尼（パラス・アテネ）	莎娜（サラ）	17	7000	1300	2400	1
F	漢布拉比[MS]（ハンブラビ）	逸礼（ヤザン）	18	5300	1200	1000	1
G	多歷臣（ドライセン）	泰坦斯兵（ティラーンズ兵）	14	5600	1100	2500	3
H	拜斯・亞狄尼（パラス・アテネ）	泰坦斯兵（ティラーンズ兵）	14	7000	1300	2400	1
I	漢布拉比[MS]（ハンブラビ）	泰坦斯兵（ティラーンズ兵）	14	5300	1200	1000	2
J	漢布拉比[MA]（ハンブラビ）	泰坦斯兵（ティラーンズ兵）	14	5300	1100	1000	2
K	卡碧尼MK II（キュベレイMK II）	強化兵	15	6800	1200	2000	1
L	アッグガイ	自護兵（ジオン兵）	14	3200	800	1000	3

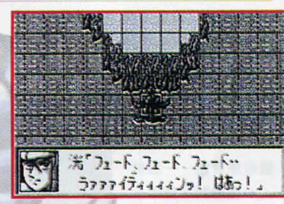
敵增援機體（第4回合）

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
M	戈布蘭（コフラート）	巴魯巴斯（バルバス）	18	22000	1800	15000	1
N	機械戰士尊尼凱撒（メカ戦士ゾンネカイザー）	人工知能	14	12000	1400	10000	2
O	戰鬥機械人達利（戦闘ロボダリ）	人工知能	14	6800	900	2000	6

第8話「滿溢的神秘力量」(溢れる神秘の力)[ムートロン研究所]



取得之機體：雷登、保路加
取得之強化部件：燃料倉、燃料倉S
隨機取得之強化部件／物品：第1選擇(資金20000)；第2選擇(資金10000)；第3選擇(米洛夫斯基粒子糟)；第4選擇(燃料倉)



這話可以說是在SENCE 2之中最易打的一話了，首先是因為沒有增援出現，這對於自軍是相當有利的，而且在這話之中更加會有強勁的機體「雷登」出場，令自軍如虎添翼，相反，敵人方面的人便不大樂觀了，這些敵人之中大部份也是戰鬥力不高，而且是HP極低的「多洛美」，玩者大可以放心了。

戰鬥一開始，玩者有兩個選擇，大家可以隊向左移，作用是對付在左邊的所有敵人；而另一種做法便是兵分兩路，最強的機體留在左方作戰，而一些屬中型的機體則向下移動，協助在第2回合在神面岩之中出現的雷登；而且在研究所的位置，補給機「保路加」亦會同時出現，不過這機體的能力真是有點兒「差」，大家要將他帶離戰場，否則很易被敵人擊毀！

而在這話之中，最要注意的敵人便是由煞京控制的根狄，這機體的攻擊力屬於中上，而且由於全身是岩石所造，所以防禦力亦不弱，玩者只好用巨大機械人來「招呼」他，尤其是要使用鐵甲萬能俠和鐵甲萬能俠2號，正所謂「兄弟同心，其利斷金」！再加上雷登的「GOD BIRD」，玩者肯定可以在1個回合之內將他消滅。

自軍初期機體

編號	機體	駕駛者
1	亞加瑪（アーガマ）	布拉度（ブライト）
2	自選 13 機	

自軍增援機體
（第4回合敵增援出現之後）

編號	機體	駕駛者
3	雷登（ライディーン）	洸
4	保路加（ブルーガー）	神宮寺

敵方初期機體

編號	機體	駕駛者	LEVEL	HP	裝甲	資金	機數
A	根狄（ガンテ）	煞京（シャーキン）	18	22000	1600	15000	1
B	基路狄（ギルディーン）	人工知能	14	7000	1000	1500	4
C	多洛美（ドローメ）	人工知能	14	2500	800	1000	7
D	拉恩X1（ラインX1）	人工知能	14	7800	1500	3500	2
E	機械獸積路柏M9（機械獣ジェノバM9）	人工知能	14	6700	900	2500	3
F	機械獸多諾斯D7（機械獣トロスD7）	人工知能	14	7300	1100	1800	3

製造商：SQUARE　售價：6800日圓　發售日期：發售中
記憶：1~15 BLOCKS　容量：CD-ROM
RPG／MEM／對應振動手掣／對應PocketStation

TEXT：時之見證人J.J

史詩式攻略第三回

不經不覺SaGa Frontier II的攻略已經來到第三回了，就如在下的估計一樣，這份攻略的進度可能會比某些周刊來得慢，但在下實在希望能讓各位了解所有故事。這次在下會補回一段名為「傑斯達與海盜」的劇情，按時間來說是在「奪取華爾特」之後發生的，至於實際的出現條件是需要將所有劇情按其年份順序的玩，這樣便會在完成「奪取華爾特」之後出現這個可說是隱藏劇情的故事。（J.J）

1251 年 在礦山中

自從7年前史華杜夫出現怪物的事件後，礦山已經恢復了正常的運作；最近威路便被這裏的人委托找尋新的礦脈。這天，在礦山內，威路正視察開採的進度……

威路：「最近情況怎樣了？」

礦工：「唉～發掘雖然是很順利，但礦山改由奧特侯負責，工作量增加了，因此才需要威路先生你再來啊。」

威路：「你這邊會否太過接近地下水脈了呢？」

礦工：「唔，其實應該是挖掘怪物巢穴附近那邊會較好的。」

這時兩人突然都靜了下來……

威路：「我有一種不祥的預感……」

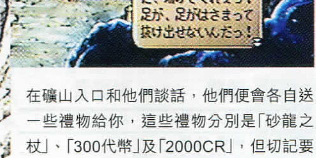
礦工：「又來了嗎！放過我吧。」

威路：「這不是開玩笑呀！快點逃走吧！！」

ブルーチップ

礦山內出現強烈的振動，很明顯這裏快要倒塌了，各位需在極有限的時間內一邊收集寶物、一邊救人一邊離開，其中上次來到礦山湖邊那個未能取得的木箱，這次終於可以取得了；三名可救出的礦工位置，已在下圖中以A、B、C的英文字來表示，其中值得留意的是A的礦工在第一次經過時是不會出現的，各位要先離開這畫面一次，這樣「1」的通道便會阻塞而在A點出現礦工；接近每位礦工時均會出現選項，這時總之選第一個就一定不會有問題，但再次提醒各位時間有限，除了切記事先SAVE外，亦不要勉強去取(但實際上是有可能剛好取得所有道具及救回所有人的)。

當成功將3人救回而及時離開後，只要



在礦山入口和他們談話，他們便會各自送一些禮物給你，這些禮物分別是「砂龍之杖」、「300代幣」及「2000CR」，但切記要在再次進入礦山前和他們談，否則再次來到礦山外時，他們會已經離開了的。

1256 年 靈氣教之傳聞

這天，威路來到偉斯迪亞鎮，慣常地來到酒吧中找他的一班戰友。

威路：「泰勒先生。」

泰勒：「嗨、威路，很久不見呢，在華爾特的生活過得怎樣？」

威路：「就像這邊毫無戰爭，是個好地方啊。」

泰勒：「是甚麼事要令你專程從那種好地方走出來了？」

威路：「其實我是想來聽聽有關靈氣教的傳聞的。」

泰勒：「關於這個可說是流言滿天飛。有人説暗殺菲濫公的是這教團、而傑斯達公亦以乎會在近日內討伐靈氣教的教徒。」

威路：「我所關心的傳聞只有一點，那就是據稱教徒們擁有蛋的事。我很想見一見他們以作求證。」

泰勒：「有那樣的傳聞嗎。聽説靈氣教的教徒們是隱居在漢的廢墟之中，要去看看嗎。喂、尼蒙(レイモン)，你和威路應該是初次見面吧。」

泰勒將一名年輕的小伙子介紹給威路認識。

泰勒：「威路，這個是尼蒙，他用弓相當不錯的。尼蒙，這位是威廉．拉捷。」

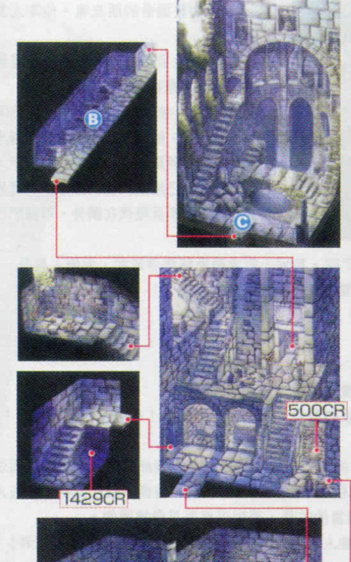
尼蒙：「大亨．威路！！能夠認識你實在是我的光榮，我叫尼蒙，請你無論如何也要帶同我一起去呀。」

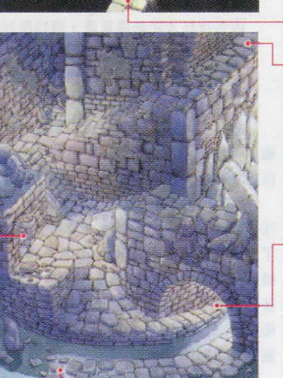
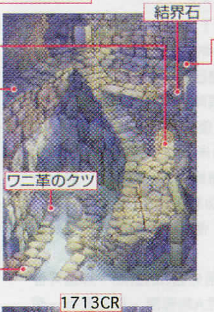
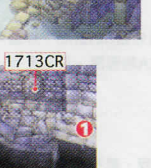
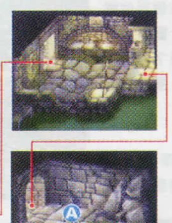
威路：「彼此彼此吧，多多指教。」

尼蒙可算得上是第2代與威路一起冒險的同伴，他擅長弓技的特點，正好可用來繼承拿撒斯之前學會了的技，但他剛加入時HP值很低，初期應多用團體戰來增加HP，否則只會成為負累，此外亦不要忘了替他換上較佳的裝備才正式出戰。

離開偉斯迪亞之後便可來到漢之廢墟，這次探索的主要是廢墟較深處的居住區部份，若從南面的入口(南入り口)進入的話便可節省大量時間，但若然各位上次前來時有未取得的道具，亦可把握這機會取回。

居住區部份雖然住了不少靈氣教的教徒，但要注意這裏同樣是會有怪物出沒的，不過從教徒們的態度來看，他們又不像是壞人(只是他們暫時會阻着某些道具不讓你取，麻煩得很)……



「只要有信仰，內心便會得到平安。」

「只要有信仰，生活縱使艱苦亦不要緊。」

「沒有人可以長命百歲的。」

「人的高低是以靈氣來決定的啊。」

「人沒有了靈氣是不能活下去的。」

「我們教團是來者不拒的，你也加入吧。」

「教主大人正在裏面瞑想，請不要打擾他呢。」

聽過沿途各教徒的說話後，威路來到A的房間，看見了正在瞑想的教主。

威路：(那就是教主嗎。並沒有那種感覺，拿着蛋的並不是這個人嗎。)

然而，在同一時候，廢墟外正聚集了大群士兵，而率領他們的人正是剛失去了親弟菲獵的傑斯達……

「各部隊已經各就各位了。」

傑斯達：「好，一個也不可以放過。」

「地下可能聚集了相當數目的怪物，陛下認為如何？」

傑斯達：「真是個好機會，就和教徒們一起收拾吧。」

基雲：「傑斯達陛下！」

傑斯達：「是基雲嗎，你來這裏幹甚麼？我應該是命令了你留守新漢的。」

基雲：(你真的想動手嗎，傑斯達？的確暗殺菲獵公的人有可能是靈氣教徒，不過大部份的靈氣教徒都是普通人，完全無關的。就是流這樣的血亦不會得到甚麼，只會增添仇恨的啊。)

傑斯達：「又沒有人拜托要你做，我會親自解決。通知各隊的指揮官，我不需要俘虜。」

當傑斯達那邊下了格殺勿論的指令後，鏡頭又回到了威路這邊。這時他剛離開了教主的房間，正在重新估計蛋和靈氣教的關係。

威路：(傳聞始終是傳聞嗎，若然擁有蛋的話，要成為這種程度的集團首領應該會很容易的。)

然而，當威路打算離開時，卻發現靈氣教的教徒正因為傑斯達率兵前來圍剿他們而慌張地逃走，但就在威路一邊回收未取得的道具、一邊逃到入口附近時，蛋的感覺再次出現了。

威路：「在這裏！蛋果然是在這裏！」

不過，四處已經是一片混亂，沒機會讓威路好好的去調查，威路一路追至B點時，會發現正在逃走的靈氣教教祖，當跟着他來到C點時，教祖便被突然從水中跳出的怪物嚇給掉進水中，而威路他們剛要對付3名「魚人」，不過他們的戰鬥力和嘍囉分別不大，只要小心他們的連攜攻擊，應該很快便可獲勝。

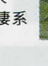
戰鬥雖然是獲勝了，但並不代表可以回去繼續找尋蛋的下落……

泰勒：「被傑斯達的士兵發現便麻煩了，就這樣逃走吧。」

威路：「沒辦法了呢，明明是感覺到蛋的存在的了……」

登場怪物一覽

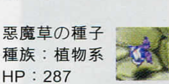
BOSS魚人
種族：水棲系
HP：919
LP：4



惡魔草の種子
種族：植物系
HP：287
LP：1

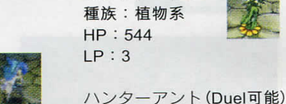
ゴースト
種族：不死系
HP：1227
LP：1

スケルトン
種族：不死系
HP：796
LP：1



ランドアーチン
種族：植物系
HP：544
LP：3

ハンターアント(Duel可能)
種族：昆蟲系
HP：422
LP：1



グラスダンサー
種族：植物系
HP：544
LP：3

1257年 威路對蛋

發掘者的集中地．威斯迪亞的酒吧內……

泰勒：「來了嗎、威路。」

威路：「泰勒先生，海賊擁有蛋是真有其事的嗎？」

泰勒：「當然只是個傳聞，但就是個相當可信的傳聞。」

威路：「這已經足夠了，馬上行動吧。」

拿撒斯：「你有甚麼行動了，威路？」

威路：「拿撒斯先生！你近來好嗎？」

拿撒斯：「唔，近來不錯吧，那麼、你有甚麼行動了？」

威路：「我向情報販子表示在某個鎮上有優質的靈物，由於是我所說的，那情報販子完全相信了，而我亦早已調查出那傢伙是海賊的手下，這樣海賊便會前來那個鎮，而我則趁這段時間去找尋蛋。」

拿撒斯：「威路，你剛才的說話是真的嗎？你到底怎麼了，海賊們可不是來遊玩的，你想想那個鎮的人會遇上甚麼事情吧。」

威路：「就是沒有情報，海賊亦會向某個鎮襲擊的吧，竟然擔心起別人，這不像拿撒斯先生你啊。」

拿撒斯：「我所擔心的是你呀。一和那蛋有關的事，你就會變得毫不認真。」

威路：「這個和拿撒斯先生你無關，這種時候扮起正義，平常就裝模作樣的態度又是甚麼？就像平常的拿撒斯先生那樣置身事外已經可以了啊。」

拿撒斯：「你以前是個會肯聽別人意見的傢伙，但被人稱呼做大亨之後，變得自以為是事呢。來吧、威路，讓我將你打醒吧。」

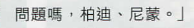
威路聽到拿撒斯這番話，竟然真的想衝過去和他大打出手！

泰勒：「停手呀、威路。拿撒斯他剛剛才病好的。威路，在你的計劃中，是要由我們去負責保護那個鎮吧？你去潛入海盜船，我們就保護着鎮。是這樣的計劃吧、威路？」

威路：「泰勒先生……」

看來最了解威路的人還是泰勒……

泰勒：「好，鎮那方面交給我吧。沒



問題嗎，柏迪、尼蒙。」

柏迪：「明白。」

尼蒙：「當然了。」

威路：「多謝你們……」

既然整套計劃已經定好，威路及泰勒亦馬上分頭行動。這時各位會改為控制泰勒，當離開偉斯迪亞後，便可再次來到「夜之鎮」，這時海賊仍未到達，但泰勒就對於能否單靠他們抵擋海賊顯得有點擔心，而另一方面，威路亦成功潛入海盜船上……

威路：（成功潛入來了。之後就只剩下等那班人回來，泰勒先生，他那邊沒問題嗎。只要那人真的肯行動的話……）

接着鏡頭會回到泰勒那邊。進入夜之鎮後，各位不妨在海賊到達前先到C的房間，那裏可替你將籌碼（チップ）對換為遊戲中的現金CR，之後便可沿屋頂的路前往A的房間，只見裏有一個熟悉的身影……

「你們是海賊嗎！！」

泰勒：「不是呀！！你是……？」

「不是甚麼值得一提的名字吧。你們來這裏幹甚麼？但既然發現了我，就不能讓你們離開這裏了。」

泰勒：「我們是為了從海賊手中保護這鎮而來的。」

「啊，這件事你是從哪裏聽來的？」

泰勒：「是我的朋友，大亨．威路。」

「是那個發掘者的朋友嗎。他本人怎麼了？」

泰勒：「他另有任務。你才是在這裏幹甚麼了？你不是這個鎮的居民吧？」

「叫威廉．拉捷的發掘者，在我的同伴中似乎很有名，他通知我不久會有海賊來襲擊這鎮，而我就是為了擊退海賊而前來。鎮上有不少人都已經換入我的部下了，此外，尼貝斯達亦已率兵埋伏在鎮外，海賊們已經完了。」

泰勒：「威路這傢伙，早已做好準備了呢。為何不對拿撒斯解釋清楚呢，那兩人真是……」

「你在發甚麼牢騷了？總之在擊退海賊之前你們就留在這裏吧。」

泰勒：「話說回來，你到底是誰呢？」

「還未知道嗎？傑斯達呀。」

這名神秘人正是傑斯達。這時剛好有一名士兵前來報告狀況。

士兵：「報告！海賊們出現了。他們還帶同怪物前來。」

傑斯達：「怪物嗎！這就好了。那是我的獵物，叫大家不要出手！去吧，狩獵怪物呀！」

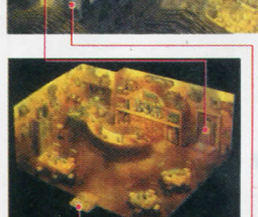
泰勒：（這個人看來悶了很久呢。）

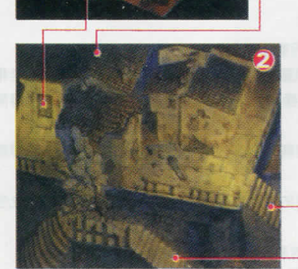
傑斯達說完這話後便隨即加入了玩者的隊伍之中。37歲的他，雖然同樣是不能使用術法作戰，但戰鬥力實在很強，尤其是他手上那柄攻擊力53的鋼之長劍，普通一擊已及得上一般人用技之後的殺傷力，但各位仍應為他裝備應當的防具，否則仍然很易會被擊倒。

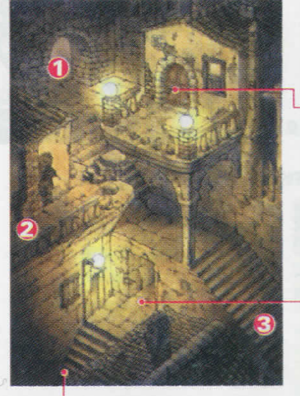
離開A房間後，敵人便開始出現。各敵人的HP值方面，各位可參考「登場怪物一覽表」，需注意這段故事出現的敵人會突然變強了，若發覺自己的對手是HP超高的敵人時，便應盡量用最強的技來應戰；這時各位需要先將鎮上所有的怪物消滅，之後當一來到鎮上的廣場B時，便會遇上海盜的首領……

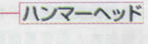
海盜：「混帳，是陷阱嗎。講大話是當小偷的第一步，但欺騙海盜就是大惡黨了，真是的。但我不會就此束手就擒的！來吧！」

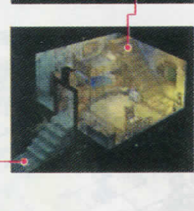
這處突然飛來了一頭飛龍！











海盜：「吃驚吧？海盜並不是鬧着玩的！殺死他們！飛龍！」

傑斯達等人所面對的是HP超過10000的BOSS飛龍(ワイバーン)，然而對於單體的對手，正好是連攜技發揮最大效用的時候，只要盡量以最強的招式應戰，應可在約5個回合內將牠擊倒的。

海盜：「我、我隻有型飛龍呀——」

海盜戰敗後便馬上逃去無蹤，但總算已經是將鎖的危機解除了。

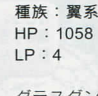
泰勒：「威路，之後便看你的了。」

這時故事會回到威路那邊，潛伏在海盜船上的他，這時察覺到海盜已經撤退回來。

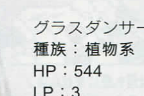
登場怪物一覽

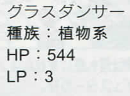
BOSSワイバーン
種族：？？？
HP：約12500
LP：？？？

海賊
種族：人系
HP：861
LP：12

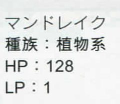


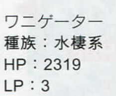
フェイトード
種族：水棲系、青蛙
HP：429
LP：2



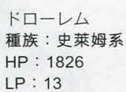


ワニゲーター
種族：水棲系
HP：2319
LP：3





エンプーサ
種族：翼系
HP：1058
LP：4



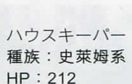
グラスダンサー
種族：植物系
HP：544
LP：3

マンドレイク
種族：植物系
HP：128
LP：1

ドローレム
種族：史萊姆系
HP：1826
LP：13

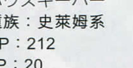
ビートルクルーザー
種族：昆蟲系、甲蟲
HP：4442
LP：3

ポーラドレイク
種族：鳥系、龍
HP：1211
LP：10

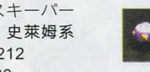


ベッグ
種族：獸系
HP：361
LP：4

アンカーヘッド
種族：水棲系、岩系
HP：556
LP：2



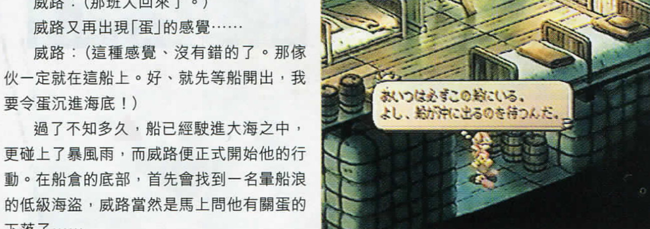
ハウスキーパー
種族：史萊姆系
HP：212
LP：20



威路：(那班人回來了。)

威路又再出現「蛋」的感覺……

威路：(這種感覺、沒有錯的了。那傢伙一定就在這船上。好、就先等船開出，我要令蛋沉進海底！)



過了不知多久，船已經駛進大海之中，更碰上了暴風雨，而威路便正式開始他的行動。在船倉的底部，首先會找到一名暈船浪的低級海盜，威路當然是馬上問他有關蛋的下落了……

威路：「竟然暈船浪起來，你這樣還算是海盜嗎？你的同伴中有沒有人擁有一個蛋形的石頭呢？」

海盜：「不要在這時候談甚麼蛋的事吧，覺愈來愈不舒服了。」

威路：「你很討厭蛋的嗎？」

海盜：「那不是食物啊。身體會癢起來的。」

威路：「你那樣還可以當海盜的嗎？」

海盜：「由得我吧，反正我也是個怕暴風雨、會暈船浪、不懂得游泳、不喜歡蛋的無能海盜啊。」

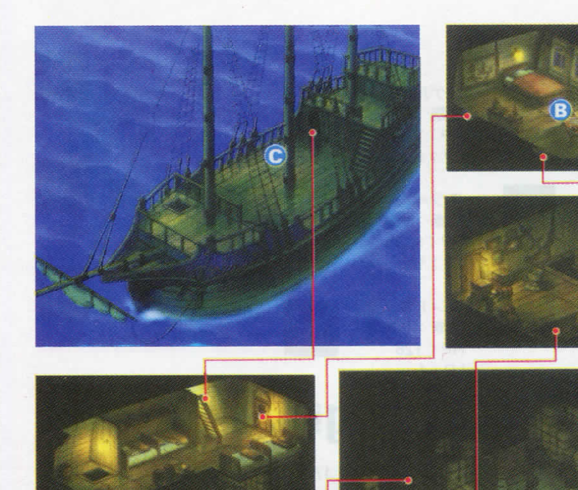
怎看也不像這傢伙會說一些有用的說話，威路於是便不再理會他而繼續前進，來到上層船倉的A點時，會碰上一名女海盜，當她問你是否新加入的海盜時，只要先回答「不是這樣的(いや、そうじゃない。)」然後再回答「箱入り」或「12個入り」，便會得到一條「海盜之頭帶(海賊のバンダナ)」，否則便需要戰鬥，但戰後好運的話會得到即使HP降至0亦不會減少LP的「死亡石(デッドストーン)」。

接着進入的B房間，正是屬於海盜首領的，這時他正找了一隻史萊姆在床上……

首領：「不要隨便走進來！罰你3日沒有飯吃！！你到底是誰？」

威路：「我是新加入的。」

首領：「不要開玩笑了，為甚麼今日總是受到妨礙的！難得我和史萊姆妹妹開心的時間亦被你毀掉了！！呀！史萊姆妹妹！！妳想幹甚麼！！」



這時威路需要強制地和這史萊姆來一場單人戰，但因為威路慣用的棍技有很多是對史萊姆系無效的，所以應事先裝備一件其他類型的武器，或是以攻擊魔法來應戰。

首領：「嘩———！！！！！我的史萊姆妹妹呀——」

威路：「不過是隻史萊姆吧……一點也不像個船長呢。暴風雨變得愈來愈激烈了。」

暫且不理會這船長(首領)與那隻史萊姆是否有不尋常關係……當離開這房間後會來到上層船倉的另一部份，經這裏的樓梯走到下層時，會發現在角落裏有一個看來是寶物的袋，當威路嘗試拿起它的時候……

威路：「呃？為甚麼拿不起的……就像是釘在地板上一樣。」

威路用力將袋拿走，卻發覺大量海水開始從那裏湧進來……

威路：「原來是塞着洞穴的嗎！！大件事了！！在這暴風雨中入水的話這船會沉沒的……這不是正好了嗎，這樣子還好。」

當威路來到海盜船的甲板時，再次遇上了最初在低層甲板碰上的那名海盜，想不到蛋就是在他的手上！

海盜：「唉，跌了很重要的東西啊，真危險、真危險。」

威路：「原來就是你嗎。」

海盜：「你不知道嗎，威路．拉捷？我一看就已經知道了啊，你是亨利的兒子吧。」

威路：「甚麼……為甚麼你會知道這事的！」

海盜：「這個當然了，這就是蛋的力量。唉，船身傾側了！你幹了甚麼？！」

威路：「這隻船會沉沒，你和蛋都會消失在海底之中。」

海盜：「這就麻煩了，我說過自己不擅長游泳的吧？那麼就以小艇逃生吧。」

威路：「不會讓你逃掉的，蛋！！」

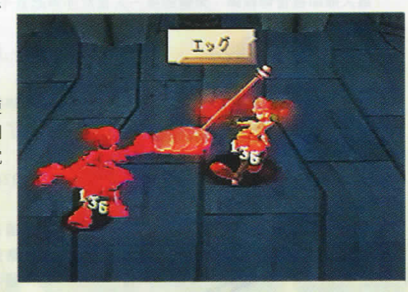
接下來威路便會和這名海盜進行單人戰。基本上這BOSS的攻擊力很有限，但他間中會以蛋來攻擊，這東西除了攻擊力大之外，做成的損傷更能被海盜吸收，所以每回合均應留意自己的HP狀況，一感到不對勁便及早回復。

打敗海賊的同時，那傢伙亦不小心將手上的蛋掉了下水……

海盜：「呀～～～等等呀～～」

海盜跟着亦跳了下水……

威路：「已經太遲了！！這樣蛋便沉進海底，不會再有人可以碰到它……但在這暴風雨之下，我也會沉進海底吧……爸爸……媽媽……」



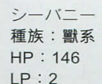
登場怪物一覽

BOSS海賊(Duel)
種族：人系
HP：約4450
LP：？？？

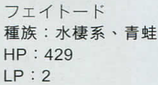
女海賊
種族：人系
HP：約900
LP：？？？

スケルトン
種族：不死系
HP：796
LP：1

スライム
種族：史萊姆系
HP：835
LP：100



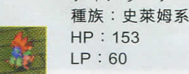
マンドレイク
種族：植物系
HP：128
LP：1

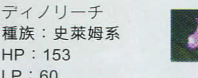


シーバニー
種族：獸系
HP：146
LP：2

フェイトード
種族：水棲系、青蛙
HP：429
LP：2

ディノリーチ
種族：史萊姆系
HP：153
LP：60





1260年 暗殺者約翰

突然開始的這一段故事，開始在森林的一角上，17歲的殺手約翰(ヨハン)，這時正被其他殺手所追殺，在戰鬥之前，各位首先應替他換上適當的裝備，而當離開了森林的範圍後，便會開始出現一些關於他的回憶……

『殺手……暗殺者……委托殺人的傢伙、殺人的傢伙、被殺的傢伙，由這3人構成的工作，而我就是殺人的傢伙』

「273號，站到台上。」

在一個類似地下密室的房間內，約翰在兩人的指示下站到一個高台上……

「在一直以來的訓練中你仍能活過來，接下來我們便會開始命名的儀式。」

「273號，你會得到名字，正式成為組織的一分子。」

「替他押上組織的記號蠍子之烙印。」

「蠍子的毒是我們組織以至你的力量，但若然背叛組織的話，蠍子的毒便會將你殺掉。」

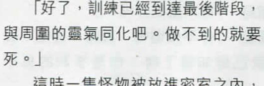
「蠍子啊，賜給這個人名字與力量！」

『……你得到了約翰這名字……』

接下來約翰會來到一個山區地帶，追殺他的人則仍然是不斷出現。由於約翰這段故事的戰鬥全是以單人戰的方式進行，雖然他開始時已擁有的「烈風劍」是很強的劍技，但各位其實應好好把握這機會來開發一些未領會的新劍技，這對日後會有很大幫助。

鏡頭一轉，回到了約翰的回憶片段中，在這時約翰和三名同組織的人被困在一個密室內，一名類似靈氣教教祖的傢伙(？)則站在高處負責訓練他們……

「好了，訓練已經到達最後階段，與周圍的靈氣同化吧。做不到的就要死。」



這時一隻怪物被放進密室之內，最初四人都成功與周圍的靈氣同化，但其中一人漸漸感到不支，怪物亦開始察覺他的存在……

(不、不要過來我這邊……)

這人最後支持不住退後了數步，怪物亦發現他了。

「去、去其他人那邊……我、我……不行了……嗚」

這人隨即被怪物殺掉，旁邊的另一人見狀亦再忍受不了，走了到閘門的方向。

「不要呀，我不要被怪物吃掉而死——放我出去呀！！救命呀！！」

然而，沒有人理會這人的求助，終於他亦被怪物殺掉，而怪物亦離開密室了。

「啊，剩下兩人嗎……273與274……看來你們會成為很好的蠍子。」

接着約翰會來到一個冰天雪地下的鎮(偉斯蘭？)，當他正在前進時，兩名路旁的平民卻突然被隱藏起來的殺手所殺……

約翰：「連獵物以外的也殺掉，蠍子的質素實在是下降了……」

擊倒追兵離開這個雪之鎮的範圍後，會再來到約翰的回憶片段中……

『蠍子的暗殺術就是溶入靈氣之中，那樣的話，任何人亦不會察覺。外表方面愈惹人注目的話就愈好，因為可以知道其他人是否看不見自己。』

跟着的岩山地帶亦同樣是要邊戰鬥邊通過，但要小心這裏的骨水牛(ホーンバッファロー)是種HP值頗高的敵人。

『蠍子之術修練至極點時，會明白到愈多人的地方會愈容易暗殺。』

在鬧市中經過的約翰，無聲無息地便將擦身而過的一人殺掉了……

約翰最後會來到一個草原地區，當來到井邊的時候，卻被3名追兵包圍，其中更包括當日和他一起在訓練中活過來的那人……

「273號，已經結束了啊。」

約翰：「我的名字是約翰呀，274號。」

「我已經被命名為尤大(ユーダ)，是來懲罰捨棄蠍子的弟兄的。」

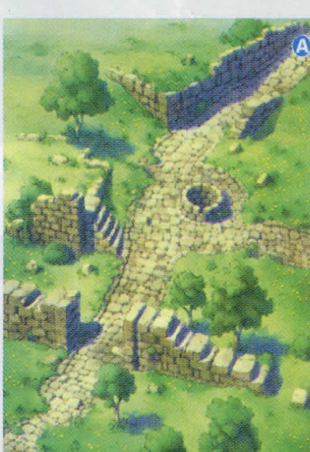
在三人的快攻下，約翰顯得毫無還手之力，但就在最危險的時候，突然有人經過這裏……

「你們在那裏幹甚麼！！」

尤大：「不可能的，為甚麼會被發現的！我們明明已經將靈氣完全消去了！」

三人迫不得已只好暫時隱藏起來，而經過的人原來就是傑斯達和他的隨從阿溫(ヴァン)！

阿溫：「沒問題嗎？很重的傷呢。」



約翰：「不用理我，快點離開這裏！」

傑斯達：「阿溫、小心，有人在這附近。看來就如這傢伙所說，離開這裏會較好。」

阿溫：「我甚麼也感覺不到啊，傑斯達大人。」

傑斯達：「是你太過依賴靈氣了。走吧，回到新漢之後才治理傷勢吧。」

阿溫：「你還可以走路嗎？我叫做溫安保(ヴァンアーブル)，大家都叫我做阿溫的。」

約翰：「我叫……約……翰」

傑斯達：「約翰，一起來吧。」

『在這個人的命令下身體動起來了，這男人是甚麼人呢？為何會識破蠍子之術的？這令我很感興趣。但最重要的，是聽從這個人的說話會感到很舒服』

尤大：「約翰，蠍子之毒會將你殺掉的！」

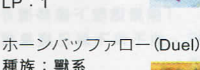
暗殺者約翰就是這樣被傑斯達所救，之後更成為了護衛者約翰。

登場怪物一覽

下級暗殺者
種族：人系
HP：約155
LP：？？？

マンドレイク(Duel)
種族：植物系
HP：128
LP：1

ワーカーアンチ(Duel)
種族：昆蟲系
HP：374
LP：1



ホーンバッファロー(Duel)
種族：獸系
HP：2405
LP：6

ナイトペッグ
種族：獸系
HP：約2750
LP：？？？

クインペッグ
種族：獸系
HP：約2500
LP：？？？

ハンターナント(Duel)
種族：昆蟲系
HP：422
LP：1

1264年 將軍的回憶

近來一直抱病的尼貝斯達將軍，這天突然主動來到新漢市找傑斯達。

尼貝斯達：「傑斯達大人。」

傑斯達：「將軍！我已經和基雲說過短期之內會來探望你病情的了。身體已經好過來了嗎？」

尼貝斯達：「傑斯達大人，今日我是來向你道別的。」

傑斯達：「不要亂說。」

尼貝斯達：「自己的靈氣，自己當然是最清楚的了，我可不希望讓你看到自己消瘦地睡在病床上的樣子，趁自己還有力氣走路，今天於是特地前來了。我還很記得初遇傑斯達大人時候的事，當時覺得是出現了一個相當亂來的傢伙。」

傑斯達：「從沈着冷靜的將軍看來，我只是一名小子吧～」

尼貝斯達：「不，我是將傑斯達大人和自己年輕的時候重疊起來看的。我在代替引退的父親為華爾特侯工作之前，也是靠自己的實力四處過着流浪的生活的，跟着就是任何人也會經歷過的，過於相信自己的力量，我還想出一個人來往告倫基與霍基蘭這種無謀的計劃。」

時間暫時回到了1228年，那時的傑斯達仍只不過是個8歲的小孩子，但尼貝斯達就已經是位充滿力量與好奇心的23歲青年。

在告倫基鎮內，各位可以從不同的人口中得到一些關於這個年代時的情報……

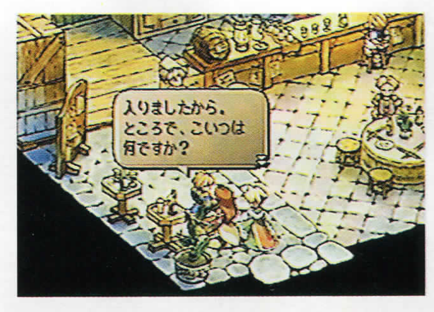
「只要那些叫發掘者的可疑傢伙不要來，發現不到靈物亦並非是一件壞事。」

「這個大陸目前為止一件靈物也是沒有的，有的亦只是從外邊帶來的東西。」

「或許說全靠沒有靈物會較為奇怪，但這地方就因此而有着各式各樣的工具，總之沒有的東西便製造出來吧。」

「在南大陸現時仍未發掘過靈物出來，亦因為這樣，術的能力一直以來亦沒有太過受到重視。」

在商店買過需要的東西後，便可離開告倫基前往大陸深處(大陸奧地へ)，這時尼貝斯達需要獨自一人走完當日威路與數位同伴才能合力完成的路；在戰鬥方面，尼貝斯達較擅長術法，至於武器方面則較精於槍術，但劍術及弓術亦有一定的修為，簡單來說，最少應裝備一種能攻擊全體敵人的招式，否則在面對複數的敵人時會非常不利；但無論如何，首先仍要在離開告倫基之前裝備需要的技才可。



到達霍基蘭後，尼貝斯特在商店內遇上了一位大家可能已經忘記了的人物——傑斯達的老師斯馬魯。

斯馬魯：「午安。看你的樣子似乎是剛剛越過荒野而來的呢，真是辛苦你了。」

尼貝斯達：「一個人來到這裏真是不容易啊。」

斯馬魯：「一個人！你真是個亂來的人呢。靈氣是由雙親那裏得來的，不可以浪費的啊。」

尼貝斯達：「這是我自己的靈氣，我喜歡怎樣就怎樣，再者還不過是一半吧，接下來還要回去告倫基才可。」

斯馬魯：「你打算一個人回去嗎？如你不介意的話我和你同行吧。」

選擇：「拜托了(よろしくお願いします)」

斯馬魯：「我叫斯馬魯，酒吧內還有和我一起旅行的拍擋，叫他一起去吧。」

兩人接着來到酒吧，想不到斯馬魯的拍擋原來就是威路日後的同伴拿撒斯(怪不得威路初次遇上他時，他會說自己經驗豐富了)。

斯馬魯：「拿撒斯，差不多是時候回告倫基了吧。」

拿撒斯：「斯馬魯老師，這種甚麼也沒有的地方你應該早就這樣說吧，簡直就是浪費腳骨力。」

斯馬魯：「我應該早就說過相信不會有靈物的吧，再者，靈物亦不一定是有用的東西吧。」

拿撒斯：「唉、算數吧，反正亦得到了一些古怪的工具。話說回來，這傢伙是甚麼來的？」

尼貝斯達：「『這傢伙』是甚麼意思！我叫尼貝斯達，一個人從告倫基來到這裏的。」

拿撒斯：「一個人！以為做些有勇無謀的事就是勇氣的證明吧，真幼稚。」

尼貝斯達：「那麼證明你這傢伙的勇氣給我看看、到外面吧。」

斯馬魯：「請你們停手！我是不會讓你們亂來的。好了，你們兩人都一起出發吧。」

拿撒斯：「是的。」

尼貝斯達：「真是個看不上眼的傢伙。」

斯馬魯：「有時候亦有必要和這種人合作的啊，若然做不到的話，就只有等死的了。」

拿撒斯這時的戰力和初次遇上威路時差不多，至於初次成為同伴的斯馬魯，則是位在術法方面有極高修為的術法專家，即使是同一招，由他使出時的威力亦會有很大差異。

離開霍基蘭鎮後，會再次進入荒野地帶，既然之前各位能以尼貝斯達一人獨自通過這裏，現在以三人隊伍相信應該不會有甚麼問題的了……

時間回到1264年、新漢城的露台上……

傑斯達：「原來將軍與斯馬魯老師曾有過這樣的事嗎，說了這麼久你的身體不會有問題嗎？」

尼貝斯達：「嗯，反而有一種年輕過來的感覺。那麼我就此告辭，陛下不必送我的了。」

傑斯達：「將軍！再……多謝。」

同年，傑斯達手下皇牌之一尼貝斯達將軍病逝，對傑斯達來說是一個難以估計的損失。

1269年 在南之城砦中

1269年，在傑斯達領地南方的一個小城砦中，傑斯達正和他的家臣談論其軍隊的動向……

傑斯達：「達古(ダイク)他來遲了很多呢。」

士兵：「是的，自從傳令兵前來報告他們遇上大群怪物後，便再沒有聯絡，我們這邊亦派出過搜索隊但至今仍未回來。」

傑斯達：「夜間行動是很危險的，一切待天亮後才決定吧。不用擔心的、富林，他不像其父親，是很優秀的。」

然而，那一晚並沒有天亮，城砦受到無數的怪物襲擊，四周變成了一片火海……

傑斯達：「富林，你帶阿溫逃走吧，你應該做得到的。」

富林：「不可以的，傑斯大人！我要留在傑斯大人的身邊！」

阿溫：「我也要和傑斯達大人一起。」

傑斯達：「蠢材！若然讓你犧牲了的話，我會對不起斯馬魯老師的。再者，那班傢伙的目標

應該是我，遠離我的話，機會亦會大一點。」

富林：「我不要在這種地方和你分別呀！」

阿溫：「要掉下傑斯達大人離開我做不到！我才會被老師責備了。」

傑斯達：「這個是命令！！走，富林。」

富林：「傑斯大人～」

這時候，建築物內走了一人出來，他正是當日被傑斯達所救的約翰……

約翰：「傑斯大人的事就交托給我吧。」

阿溫：「約翰！你那麼虛弱的身體還可以做得出甚麼了。」

約翰：「即使是這樣的身體，仍然比你更有戰力啊。」

傑斯達：「快走！」

富林：「走吧、阿溫。」

阿溫：「怎可以的，富林先生。我……」

富林：「快點跟我走！」

富林知道傑斯達決定了的事是不會改變的，最後亦只有帶同阿溫逃走。

傑斯達：「約翰你沒問題嗎？」

約翰：「唔，反正我已經時日無多的了，傑斯達大人你到裏面吧，請你命令我在這裏防禦敵人。」

傑斯達：「唔，這裏拜托你了，後會有期，約翰。」

約翰：「怪物們儘管來吧，就讓你們看看我所有的暗殺術！」

傑斯達先走進城砦的建築物內，而孤軍作戰的約翰亦隨即開始抵擋來襲的怪物。這時的戰鬥會以連續的單人戰方式進行，不過各位最好先有心理準備，因為約翰即使每戰必勝，但每戰過後他也會因蠍子的毒而被扣去1 LP，所以約翰其實從一開始就已經註定會輸，只不過是可利用這機會再多連一些新招出來吧(需注意他手上武器的耐久值是會繼承「暗殺者約翰」當時的狀態，且不會有時間讓你更換新的)。

約翰最後毒發身亡，而富林和阿溫則成功逃出了怪物的包圍，來到一個較為安全的地方。

富林：「說不定這邊也會有怪物出沒的，不要大意啊，阿溫。」

這時候，富林的兒子達古終於趕到了。

達古：「父親！你平安無事嗎，傑斯達大人呢？」

富林：「達古！！你到底在幹甚麼了！」

達古：「途中遇上一群怪物交戰起來了，之後有一個村民來通知我們其村子受到怪物襲擊，後來為了找那村子而迷了路，結果就是找不到那村子，亦因此弄得這麼遲了。」

阿溫：「是陰謀呀！到底是誰策劃的。」

富林：「達古，阿溫拜托你了。」

阿溫：「富林先生，你要去哪裏？」

富林：「命令達成了，我要回去傑斯大人那邊。」

富林說完這話便轉身離開。

達古：「父親，太胡鬧了！老頭子——」

在熊熊烈火下，傑斯達的城砦已被燒得七七八八。這時阿溫及達古亦趕回了城塞……

阿溫：「傑斯達大人～～約翰～～」

達古：「傑斯達大人～～老頭子～～」

戰場上，只見傑斯達的佩劍靜靜地插在某個角落，49歲的他就這樣了結束了其充滿傳奇的一生……

1269年 傑斯達之後繼者

在傑斯達的王都新漢，負責留守這裏的基雲亦收到傑斯達的死訊了……

基雲：「達古，這是真的嗎？」

達古：「是的……」

「傑斯達死了！」這消息很快便傳聞了整個大陸，諸侯及其軍隊開始相繼來到新漢，不過，亦有並未前來的人，那就是大人物中的大人物，奧特侯卡達魯。

在新漢王城的會議廳內，基雲和其他諸侯亦是在談論這件事……

「奧特侯太不像話了！！為何不來新漢啊。」

「傑斯達陛下連葬禮亦未舉行，他不來不就已經是謀反了嗎！」

基雲：「奧特侯是留守泰路姆的重要角色，亦不可能輕易離開泰路姆吧。」

「你在説甚麼了、基雲殿下，正因為他被人視為這種大人物，在這種事態上不才應該第一時間現身嗎。」

「卡達魯的叛意已經很明顯，襲擊傑斯達陛下的說不定也是他這傢伙！」

「討伐！討伐奧特侯卡達魯！！」

基雲：「請大家等一等。再一次派使者到奧特奧那裏吧，那樣應該可以確定卡達魯殿下的意向的了。」

過了不久，基雲的使者已來到泰路姆……

卡達魯：「約迪伯已準備好和我一戰了嗎？好，我接受。能馬上調動的兵有多少？」

大臣：「只有1000左右。」

卡達魯：「夠了，馬上做好出擊的準備。接着再召集全軍。」

大臣：「是要做好防禦體勢吧？」

卡達魯：「接下來是進軍柏斯將其佔領。我要讓基雲知道政治並非是紙上談兵的。」

卡達魯佔領柏斯的消息很快便傳到新漢的諸侯耳中……

「卡達魯下一個目標說不定會是我的領地，我先回史拉布了。」

「我、我也是！！」

基雲：「奧特侯卡達魯在無合理的理由下入侵他國已經很明顯，我要以死去的傑斯達陛下之名討伐奧特侯，請各位做好準備。」

基雲：(竟然先有所行動，卡達魯你也算失敗了！)

雖然基雲認為卡達魯不應這樣做，但他似乎早已將這一點計算在內。

大臣：「附近的領主們都回來了，殿下認為如何？」

卡達魯：「向奧巴斯及史拉布派出使者，要求他們協助攻下祖拉，但不要忘了表示對傑斯達的死感到遺憾了。」

大臣在收到卡達魯的指示後馬上出發了。

卡達魯：「士兵齊集了嗎？」

大臣：「大約有5000左右。」

卡達魯：「好，進攻嘉魯勒吧，要以強攻將其攻下，這樣附近的領主都會歸順我的了。」

卡達魯的討伐軍在過了二十日之後仍未能出發，原因是麥史曼的領主有大半已歸附在卡達魯旗下。在沒完沒了的會議下感到焦急的人以及採取觀望態度的人都開始離開新漢了。

1271年 新漢大火

在失去了君主的都市新漢裏，當「卡達魯軍南下中！」這個消息傳來後，諸侯都相繼離開新漢了。坐在新漢的會議廳內的，現在只剩下基雲一人……

兵士：「閣下，卡達魯軍迫近了。剩下來就只有我軍。怎也防禦不了的，請撤退吧，堅守新漢是沒有意義的。」

基雲：「我不能夠捨棄傑斯達的王都。」

兵士：「請回約迪重整旗鼓吧，士兵們亦希望這樣。」

基雲：「你的心情也是一樣嗎？」

兵士：「我已經有很多年沒有回約迪了，大家都有自己的家人的。」

基雲：「我明白了，回約迪吧。」

在新漢附近的一個山丘上，卡達魯正在遠望這個夕陽下的都市。

大臣：「剛剛收到報告，約迪伯的軍隊正從新漢撤退中，

我們就這樣衝進新漢吧！」

卡達魯：「基雲捨棄了新漢嗎，賢明的做法。不要心急，士兵們亦疲倦的了，今天就在此處札營，明早進入新漢。」

大臣：「知道！！」

在基雲的軍隊離開的晚上，災難降臨到這個鎮上，盜賊與怪物都攻入了這鎮，沒有守護者的鎮受到了略奪，不久，鎮的四處燃燒起來。

大臣：「閣下！大件事了。」

卡達魯：「甚麼？」

大臣：「請你看看這個。」

卡達魯來到山丘上一看，只見整個新漢被熊熊烈火所包圍着。

卡達魯：「是基雲放火的嗎？」

大臣：「不，似乎是附近的怪物和山賊們向沒有人守護的鎮襲擊。閣下，再這樣下去新漢會變成廢墟的了，廢墟即使到手也是沒有用的，將盜賊及怪物趕走奪得新漢吧。」

卡達魯：「由得它吧，我由一開始就不打算要奪得那個鎮的。新漢在我手上的話，只會成為眾矢之的吧，現在的我並沒有抵擋這個的力量。」

卡達魯決定回營幕裏抱頭大睡。

大臣：「不過，閣下……」

卡達魯：「再加上，那個鎮是傑斯達的王都，和那傢伙回歸大地相信會較適合。」

另一方面，撤退中的基雲軍亦收到新漢發生大火的消息……

基雲：「放火的是卡達魯嗎？」

兵士：「不，卡達魯軍在北方的山丘上未有行動，看來是被怪物及山賊們攻入了。」

基雲：「怪物們竟敢將新漢……」

菲獵：「父王，請你冷靜一點。請看看士兵們吧，那並非是可以戰鬥的狀態。」

基雲：「他們的心已經回到故鄉了……」

菲獵：「讓我去吧。」

基雲：「好吧，菲獵。但有一個條件，就是不可進入鎮內，知道嗎。」

菲獵：「是的。」

基雲的二子菲獵（フィリップ）就這樣帶了一支部隊回到新漢，但他並未有理會父王基雲的命令，打算冒險入鎮。

兵士：「菲獵大人，請回去吧。你打算無視你父王的命令嗎！」

菲獵：「我可以對市民見死不救嗎！！」

兵士：「單靠我們是不可能守得住這個廣大的城鎮的。」

兵士：「再慢吞吞的話便會被捲入火海的了。」

兵士：「糟了！被怪物包圍了。」

菲獵：「能夠死在傑斯達公的王都，正合我意！在這火炎劍之下永不會臨陣退縮的！」

兵士：「巨龍呀！！」

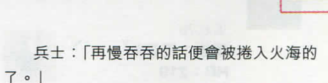
正當兵士們以為一切都已經完蛋的時候，想不到那巨龍竟助他們將怪物全部擊滅……

菲獵：「怎麼了，這巨龍……將怪物驅散了？」

說不定這就是當日傑斯達之弟菲獵所變成的巨龍吧……

兵士：「好了，就趁現在！！」

新漢總算是得以保存下來了……



1275年 往樹海

在一個森林中，一名少女拿着一張手繪的地圖，與三名同伴前來探險。

艾莉羅亞：「這就是樹海的地圖，不過，據說這是張即使拿着仍沒有人可以到達目的地的有問題地圖啊。聽着，要將塔找出來啊，從塔頂應可看到附近一帶的風景的。」

力治：「妳說塔嗎，但看來說不定早已損毀了，剩下來的部份亦不一定會比森林還高吧？」

艾莉羅亞：「那時候我就要你爬到樹上！」

柏迪：「妳到底在找甚麼呢，艾莉羅亞？」

艾莉羅亞：「說來話長，總之就先將塔找出來吧。」

尼蒙：「知道了知道了，妳每次也是這樣硬要來的吧。」

艾莉羅亞：「不滿意嗎？不喜歡的話你可以離開的啊？」

尼蒙：「豈有此理，妳支付的報酬很高，又怎會有不滿～呢。」

時移世易，當日才剛剛與威路一起冒險了一段短時間的柏迪與尼蒙，現在都已經四十多歲了，至於兩位新同伴艾莉羅亞(エレノア)和力治(リッチ)方面，艾莉羅亞是位以術法為主、杖技為副的人物，而力治則在劍技及術法方面都有頗高的能力，但因為這段故事是直接在樹海內開始，之前裝備了在其他人身上的道具會暫時未能取回。

就如艾莉羅亞所說，那張所謂的地圖一點也不可靠，而這樹海其實可算得上是遊戲中最難的迷宮之一，因為這裏的循環迷宮比格蘭谷下的霧之森林更複雜，但各位只要按着附圖的方法移動，仍可在較快的時間內離開這裏的。總之，首先是沿着紅色箭咀→的路線前進，經過a點後轉走藍色箭咀→的路線，直至到達A點時會遇上一名BOSS「森林之守護者(森の番人)」，擊倒他之後可繼續走完藍箭咀的路，經b點轉走綠色箭咀→路線，通過d點後不久便會來到塔的範圍，在確定已取得這一帶的道具後，便可前往B點對付另一BOSS樹精，牠最強的攻擊方法是一種叫「森林之真理」的全體攻擊，一擊可減去每人一半以上的HP，因此要經常留意着剩餘的HP量來戰鬥。

艾莉羅亞：「唔，好風景……那是……好！」

擊倒樹精後走上C點，艾莉羅亞等人便會到達塔的頂點，從這裏俯瞰整個樹海後，她發現遠處有一個閃動的光點，這似乎便是她來這裏的真正目的。

登場怪物一覽

BOSS森の番人
種族：？？？
HP：約7600
LP：？？？

BOSS樹精
種族：？？？
HP：約12600
LP：？？？

石獸
種族：獸系、岩系
HP：1249
LP：5

シーバニー
種族：獸系
HP：146
LP：2

クロークラブ
種族：水棲系
HP：153
LP：3

惡魔草の種子(Duel可能)
種族：植物系
HP：287
LP：1

マンドレイク(Duel可能)
種族：植物系
HP：128
LP：1

ボーレン
種族：植物系
HP：99
LP：1

ペッグ
種族：獸系
HP：361
LP：4

ハウスキーパー(Duel可能)
種族：史萊姆系
HP：212
LP：20

シャークワーム
種族：昆蟲系
HP：106
LP：1

ワーカーアント
種族：昆蟲系
HP：374
LP：1

グレムリン
種族：翼系、岩系
HP：480
LP：2

ディノリーチ
種族：史萊姆系
HP：153
LP：60

ランドアーチン(Duel可能)
種族：植物系
HP：544
LP：3

エビル
種族：不死系
HP：219
LP：2

ランドクラーケン(Duel可能)
種族：昆蟲系
HP：1462
LP：6

スライム
種族：史萊姆系
HP：1089
LP：100

ダートホッパー
種族：水棲系、青蛙
HP：409
LP：2

ウェアバット
種族：翼系
HP：106
LP：4

ハンターアント
種族：昆蟲系
HP：422
LP：1

グラスダンサー
種族：植物系
HP：544
LP：3

1276年 往怪物之巢穴

艾莉羅亞和她的一班同伴離開高塔後，沿着光點的方向來到了樹海的另一個地區……

力治：「到底妳來這裏找甚麼了？」

艾莉羅亞：「你聽過史華杜夫的礦山遺跡嗎？由於下榻意外，現在已被廢棄不能進入，而過往那礦山曾經湧出過大量的怪物，這裏便是那些怪物的巢穴。」

力治：「原來如此，是要從這裏進入礦山吧。」

尼蒙：「不過、艾莉羅亞，一個廢礦對妳有甚麼用了？」

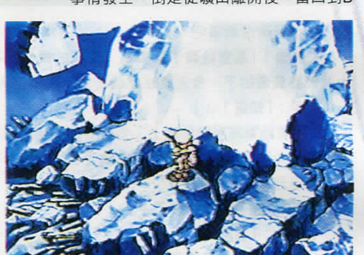
艾莉羅亞：「這是約迪伯基雲大人所委托的，相信是想令和卡達魯的一戰更有利地進行吧……雖然這和我是沒有關係的。」

尼蒙：「原來如此，所以報酬便這麼好吧。」

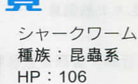
柏迪：「這裏是哪些怪物的巢穴呢？」

艾莉羅亞：「是一種手很長、生有羽毛、嗆喉嚨的怪物啊，不過就並非是太難對付的傢伙。」

這段故事中出現的敵人不算特別強，但因為下一段故事時只有力治一人，應趁現在盡量助他提高能力，這迷宮不算複雜，按地圖走不一會便會經昔日威路們在史華杜夫礦山對付怪物的位置進入，但沿着礦山內僅餘的路到達C點時，只會見那石塊閃着白光，但就不會再有甚麼特別的事情發生，倒是從礦山離開後，當回到B點的平台時，4隻敵人會突然合體成一隻守護魔(ガーゴイル)，這傢伙的HP不算特別強，但會使用影響人物狀態的攻擊，因此最好能事先在一兩位同伴身上裝備「生命之息吹」這招式(當然要同時具備相應術法系統的道具)。



打倒守護魔的同時，這段故事亦會告一段落。



登場怪物一覽

BOSSガーゴイル
種族：？？？
HP：約18400
LP：？？？

エンプーサ(Duel可能)
種族：翼系
HP：1058
LP：4

グラスダンサー
種族：植物系
HP：544
LP：3

クロークラブ
種族：水棲系
HP：153
LP：3

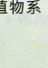
ボーレン
種族：植物系
HP：99
LP：1

シャークワーム
種族：昆蟲系
HP：106
LP：1

ウェアバット
種族：翼系
HP：106
LP：4

ハンターアント(Duel可能)
種族：昆蟲系
HP：422
LP：1

ランドクラーケン(Duel可能)
種族：昆蟲系
HP：1462
LP：6



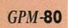
惡魔草の種子
種族：植物系
HP：287
LP：1

ワーカーアント
種族：昆蟲系
HP：374
LP：1

ハウスキーパー
種族：史萊姆系
HP：212
LP：20

グレムリン(Duel可能)
種族：翼系、岩系
HP：480
LP：2

スライム(Duel可能)
種族：史萊姆系
HP：835
LP：100



1277年 生命樹之島

在發掘者聚集的偉斯迪亞內，昔日在入口附近的房子，現在已經變成了拿撒斯的居所，這天他就叫了力治前去找他……

力治：「午安，拿撒斯先生，今日找我來所為何事呢？」

拿撒斯：「你已經長大成人，可視為一位真正的發掘者了。」

力治：「很多謝你。」

拿撒斯：「力治，接下來所說的事，你不能夠對任何人說的。你能以你和你父親的名譽來發誓嗎？」

力治：「既然拿撒斯先生說要發誓，姑且不說我父親，我也一定會以自己的名誓來發誓的。」

拿撒斯：「好。我希望你去某個島，取得在那裏生長的樹木的種子。」

力治：「聽起來好像是很簡單的工作呢，但為甚麼你自己不去走一趟呢？」

拿撒斯：「我已經老了，一個人去小島實在不知有沒有能力回來，所以才拜托你的，知道嗎，不要對任何人說，總之就是要一個人去幹，報酬方面會視乎帶回來的種子數目來支付。」

力治：「一人旅程嗎，唔，應該沒問題的。」

接受了任務後，可先到酒吧那邊聽一下近來的情報……

「傳說的發掘者大亨．威路好像也是從這條村子站出其第一步的。」

「在那邊房子叫拿撒斯的男子，據說是認識那位大亨．威路的……」

到底威路是否已經隨着海盜船永遠沉屍海底……？

當做好出發的準備後，便可到鎮右上方的小碼頭，當和那裏的男子談話時選擇「借船給我吧！(船を借りるぜ！)」，力治便會來到拿撒斯所說的小島；這裏的地形有部份是單向的斜台，而能取得的道具只有3枚結界石，但因為會遇上的怪物不算特別強，可順道編一些較強的技出來。

在這個島上的第一個目的地是C點的生命之樹，在這裏的地上會發現5枚「生命樹的種子(生命の木の種)」，但需留意每粒種子也會佔去道具欄一個空格的，因此請事先準備好足夠的空間；之後當回程而經過A點的船時，潮水將船飄至另一位置，並出現一頭巨大的龍蝦狀BOSS「マザーグレンデル」，不過這傢伙的戰鬥力其實不強，HP亦很有限，只要多點注意牠的毒攻擊便不難獲勝。

離開洞穴後，只要回到登岸的地點選擇「回偉斯迪亞(ヴェスティアへ戻ろう)」，便會回到偉斯迪亞，這時可直接到拿撒斯的房子找他，每一枚種子均可換取400CR的報酬，但各位亦可將種子當作飾物裝備下來。

拿撒斯：「做得好，但關於那個島的事，直至我死為止亦不要告訴其他人啊。」

正當力治離開拿撒斯的房子時，他突然出現一種流冷汗的感覺，在他眼前的，只有一名小女孩拿着一個蛋形的石頭經過……

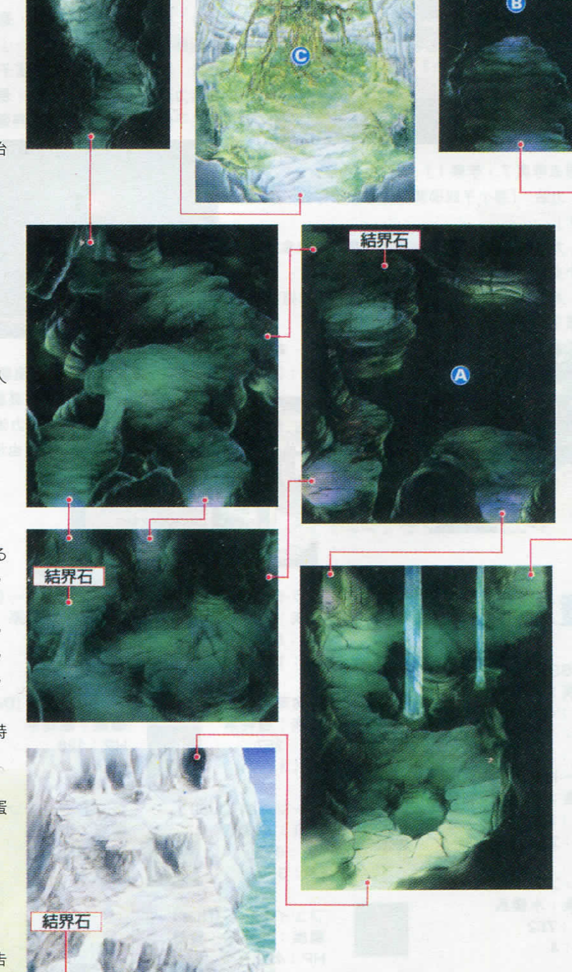
力治：(剛才的寒意是甚麼一回事了？那孩子拿着的蛋形東西……)

力治：「喂，可以讓哥哥看看那隻蛋嗎？」

女孩：「不可以！！你是拉捷一族的呢，我感覺到拉捷的靈氣。」

力治：(這、這孩子是甚麼一回事了？她在說甚麼？)

女孩：「威廉．拉捷知道得太多了，遲早我會將他殺掉的，若然他仍然在生的話，就幫我將剛才的說話轉告



他吧。」

那小女孩說完這番話後便匆匆離開了，而力治亦回到了他的故鄉華爾特……就如女孩所說的，力治的確是拉捷家的人，且更就是威路與歌迪莉亞的兒子！事實上，威路在完成冰之超靈殿的探險後開始被人稱為「大亨．威路」，而隨後亦在1255年誕下了兒子「李察．拉捷」，力治只是平常習慣的稱呼方法。

威路：「回來了嗎、李察，媽媽亦很開心啊。」

力治：「老頭子，所謂的蛋是約這般大小的嗎？其表面就像發光般，怎樣？」

威路：「發生甚麼事了？怎麼突然對蛋感興趣起來了。難道你……你看見了蛋嗎！」

力治：「……」

威路：「答我！是哪裏的哪個人帶着了？」

力治：「你問這個是打算怎麼了？」

威路：「蛋是很危險的。我明明以為已將它沉於海底，竟然又再出現了。今次一定要將其破壞，又或是掉到絕對不會有人可以碰到的地方。」

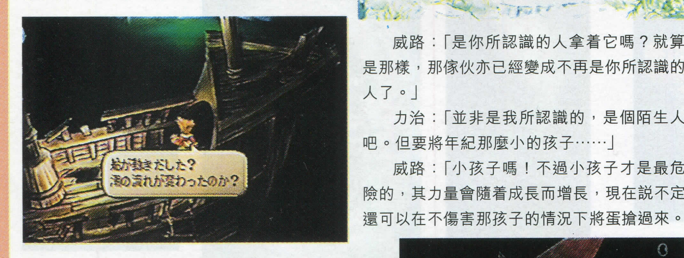
力治：「對於它的物主你又打算怎樣？」

威路：「拿着蛋的人，是絕對會肯將蛋掉下的，但就是不講理由也要將蛋奪取。」

力治：「會殺掉嗎？」

威路：「這也是迫不得已的。」

力治：「不可以。我也想到你一定會是那樣說的了，絕對不可以。」



威路：「是你所認識的人拿着它嗎？就算是那樣，那傢伙亦已經變成不再是你所認識的人了。」

力治：「並非是我所認識的，是個陌生人吧。但要將年紀那麼小的孩子……」

威路：「小孩子嗎！不過小孩子才是最危險的，其力量會隨着成長而增長，現在說不定還可以在不傷害那孩子的情況下將蛋搶過來。你想去哪裏了、李察！」

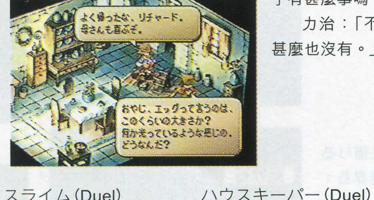
力治：「那小子說過要殺掉老頭子你的，小心點啊。」

力治說罷便離開了家，回到偉斯迪亞找拿撒斯問那小女孩的事。

力治：「拿撒斯先生，你認識一個大約這樣子的女孩子嗎？」

拿撒斯：「呃、那孩子的話已和家人一起離開這鎮了，那孩子有甚麼事嗎？」

力治：「不，甚麼也沒有。」



登場怪物一覽

BOSSマザーグレンデル(Duel)
種族：？？？
HP：4550
LP：？？？

ダートホッパー(Duel)
種族：水棲系、青蛙
HP：229
LP：2

グレンデル(Duel)
種族：水棲系
HP：762
LP：4

スライム(Duel)
種族：史萊姆系
HP：835
LP：100

惡魔草の種子
種族：植物系
HP：257
LP：1

アーマーン(Duel)
種族：水棲系
HP：919
LP：3

フェイトード(Duel)
種族：水棲系、青蛙
HP：429
LP：2

ハウスキーパー(Duel)
種族：史萊姆系
HP：180
LP：20

マンドレイク(Duel)
種族：植物系
HP：128
LP：1

ランドアーチン(Duel)
種族：植物系
HP：858
LP：3

劇情補足

1242年 傑斯達與海盜

英雄傑斯達留有很多傳說，以下是其中之一……

話說傑斯達奪取了華爾特後，這裏的大小事務由很多都要由他定奪，然而這和傑斯達的性格實在有點格格不入，這天，莫頓又正在向傑斯達提交他的例行報告了……

莫頓：「……鐵製品的產量比上季增加了2倍」

傑斯達：「………唔………」

莫頓：「由於改用價格較低的鐵製裝備，軍費降低，對財政有很大貢獻。」

傑斯達：「………唔………」

莫頓：「不過，另一方面木炭的消耗量激增，木炭價格亦有所上昇。關於這一點，現時在附近森林內的非法採伐橫行，為今後着想應增加石炭的使用量……」

傑斯達：「…………………」

莫頓：「不好意思，傑斯達大人。」

傑斯達：「呃？」

莫頓：「這樣是無法進行業務報告的。」

莫頓突然一手抓着傑斯達，強行將他帶出房間！

莫頓：「傑斯達大人仍然很年輕，是不可以困在這種室內的。」

傑斯達：「喂、放手呀莫頓！！」

莫頓：「公務方面請交給我吧。」

傑斯達：「喂喂！」

另一方面，基雲正在大廳聽取士兵的報告。

士兵：「看來好像是隻外國的商船。附近並沒有危險的石礁，沈沒的原因應該不是意外。」

基雲：「沒有生還者嗎，看來是海盜吧。」

就在這時，拖着傑斯達的莫頓剛好來到了這裏。

士兵：「雖然肯定海盜船就在附近，但就沒有証據。」

莫頓：「發生甚麼事了？」

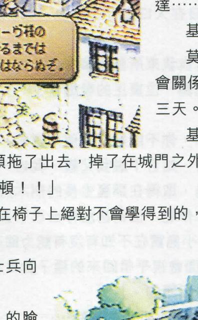
基雲：「在這附近的海域有外國的船遇難了。」

基雲此時才發現被莫頓拖着的傑斯達……

基雲：「甚麼事了？」

莫頓：「君主若然這樣『軟皮蛇』的話，會關係到國家存亡的，我想讓他去玩個二、三天。」

基雲：「原來如此。」



傑斯達就這樣繼續被莫頓拖了出去，掉了在城門之外……

傑斯達：「你想怎樣了莫頓！！」

莫頓：「有很多東西是座在椅子上絕對不會學得到的，特別是你應該要多點呼吸外邊的空氣才會長大的。」

莫頓望向守在城門前的士兵向他下了一個奇怪的指示。

莫頓：「你在傑斯達大人的臉色好轉之前絕對不能讓他進入啊。」

士兵：「知道！」

傑斯達：「莫頓這傢伙在想甚麼了。」

傑斯達就這樣開始了他的假期。這天不知甚麼原因，鎮上似乎來了很多陌生的面孔，而在酒吧門口，便有三人阻着這裏……

「喂，看過這間店子的女孩子嗎？很可愛的啊！」

「真的嗎！？」

「我們商船隊三劍俠是沒有事情做不到的！進攻吧！」

而在鎮右方盡頭的馬房小屋前，則聚集了大班流氓般的傢伙。

「這間屋已經被銀帆船隊借用了！任何人都不可以隨便進入！」

傑斯達：（銀帆船隊？是甚麼人呢？）

傑斯達暫且不理這班人回到鎮上，這時酒吧外的三個男人已經不見了，但進入裏面一看，便會發現他們正在騷擾一位在這裏工作的女孩，就連坐在附近一些流氓打扮的傢伙亦感到不耐煩。

（很煩呀。）

（那班人不好惹的！停手啊！）

這時傑斯達剛好進來，老闆當然一眼便應出他是誰，連忙跑去招呼他。

老闆：「呃、歡迎！」

傑斯達：「今天生意不錯呢。」

老闆：「呃、嗯……看來是外國的船員呢。由於那國家重要人物的交易船在這附近沈沒了……」

傑斯達：「原來如此，有這麼一回事嗎。給我一杯冷飲吧。」

老闆：「是的，馬上照辦。」

這時候，附近的那三人又再開始騷擾那位女孩了。

「今晚和我約會吧！我會讓妳聽很多世界各地的事情的啊。」

女孩：「我沒有興趣……」

「妳在擔心甚麼了？我們的商船隊是個由貴族組織的船隊呀，和那邊污穢的小海盜是不同級的！」

「甚麼？」

（喂，不要啊！）

（啤！）

流氓敢怒不敢言，三人又再繼續溝女。

「和我們一起的話，妳會盡得世上珍品的！」

女孩：「不過我……」

「而且還有其他好事情……」

老闆：「幾位客人！！」

老闆終於再無法忍受，從店內跑了出來阻止。

老闆：「她還是很年幼的！請你們停手吧！」

「老野走開吧！戀愛有自由的吧！！是嗎，小姐！」

傑斯達：「………………礙眼的傢伙。」

這次連傑斯達也忍受不了，但三人當然不會就此罷休。

「喂、你呀！你剛才說甚麼？！」

傑斯達：「身為貴族但毫無品格的人只會算流氓……」

「甚麼！？」

老闆：「傑斯大人…………」

傑斯達：「我所講的是事實。」

「這個混蛋……」

「………這臭小子真的想死嗎………」

「呃！我也幫不到你了！你令他真的發怒了！」

「呵呵，不關我的事啊！」

這時候，似乎是三人之中首領的傢伙來到了傑斯達身邊。

「喂！」

老闆：「傑、傑斯大人！」

（那、那傢伙會被殺的啊。）

傑斯達：「………理智這句說話的意思………你們知道嗎？」

「真吵！」

首領出其不意地向傑斯達襲擊，想不到竟被他擋過了。

流氓：「不是嘛，那傢伙竟然擋住了！」

傑斯達：「劍是應該這樣使用的。」

這次換傑斯達出手，只不過是轉眼之間已將三人全部擊倒了。

首領：「你給我記着！」

傑斯達：（真是一班壞人，早知就多談一會吧。）

女孩：「厲害呀！剛才你出招很快呀！」

老闆：「嗯，快得令人難以致信啊！」

「錢已經放在枱上了。」

三劍俠及兩名流氓先後離開後，傑斯達也打算跟着離開，但那位女孩卻叫住了他……

女孩：「傑斯達大人！……理智是甚麼來的啊？」

傑斯達：「是指能正確判斷事情和狀況的力量啊，不過這是很難理解的。」

離開酒吧後，傑斯達來到右上方的屋前門前，發現了剛才那三劍俠的其中一人。

傑斯達：「我想和你們的代表人談談，你去代我通傳吧。」

「好的，你可否遲一點才來呢。」

這時傑斯達再來到右上方的馬房一帶，而那班流氓則正在向他們的船長提到剛才傑斯達顯露的實力。

船長：「甚麼，那是真的嗎！？」

「那個實在快得像雷電一樣，是個及得上柏特先生的高手啊。」

船長：「竟然在轉眼間將商船隊三劍俠………」

就在兩人交談時，傑斯達剛好來到……

船長：「那小子是甚麼人了？」

傑斯達：（小子……）

「你、你是！船長……」

船長：「唔？」

「…………」

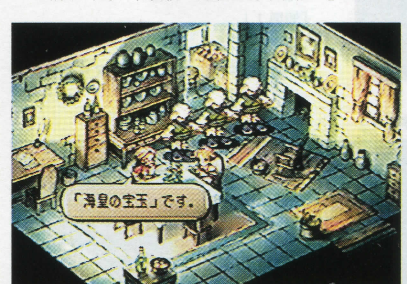
船長：「……甚麼！是這小子嗎！？」

船長得知傑斯達就是剛才擊敗三劍俠的人後，馬上便打算拉攏他加入。

船長：「小子，要不要加入我們銀帆船隊？」

傑斯達：「要我乘船嗎？」

船長：「對！和我們一起在大海中冒險。」



傑斯達：（這班傢伙仍不知道我是誰呢。）

傑斯達：「對不起我拒絕。」

船長：「是嗎……但我歡迎你隨時來加入的，改變主意的話隨時也可以來的！」

傑斯達：「倒是你們令到鎮上的人很不安，最好你們還是在發生問題之前離開吧。」

船長：「就是你不說我們也差不多出海的了。」

回到剛才酒吧旁邊的房間時，三劍俠那邊已準備好接見傑斯達了。

「久等了，首領似乎打算見你。請到裏面吧。」

傑斯達進入房子後，發現了剛才在酒吧鬧事的三人。

傑斯達：「……你們是剛才的……」

首領：「這班人在鎮上無禮的行為我也略有所聞，總之我先代為他們向你道歉。」

「很對不起！」

「對不起！」

「抱歉！」

傑斯達：「……鎮上的人正感到很不安，希望你們能在發生問題之前盡早離開。」

首領：「你是自治會的會長嗎？」

傑斯達：（看來這班人亦完全不知道我是誰。）

首領：「之不過，就是我們想出港亦不可以。」

傑斯達：（對於外國的領主就是記得名字亦不會知道其樣子吧。）

首領：「有一件事是希望能拜托你的……」

傑斯達：「呃！？」

首領：「為了能令我們可以盡早出港，有一件事是希望拜托你的。你有在聽的嗎？」

原來首領所談的正是早陣子發生的沉船事件。

傑斯達：「總之銀帆船隊是從不久前沉沒的男爵船上將那靈物……」

首領：「是『海皇之寶玉』。」

傑斯達：「你要我將它搶過來嗎？」

首領：「雖然自稱為甚麼銀帆船隊，但那班傢伙的真面目是海盜……說不定男爵大人的船也是受到那班傢伙襲擊而沉沒的。『海皇之寶玉』是我國顯示交易權的重要靈物……只要有那個在手的話，即使是海盜亦可得到交易權的。」

傑斯達：（真是古怪的制度……）

首領：「我們很相信你的實力，所以才拜托你的，請你無論如何也要將靈物取回啊，若然那個落入海盜手上，我們是不能回祖國

的！」

傑斯達：「等等，這不是應該由你們去解決的問題嗎！？」

首領：「因為有休戰協定，我們不能介入交易權之爭執的。」

傑斯達：(這就好了！這不就有潛入海盜船的機會了嗎！)

首領：「當然我們也會付出相當的報酬。」

傑斯達：(但若我介入外國的政治問題始終也是有麻煩的……對了，若不表露身份單獨行動的話……這樣的話會方便得多啊！)

首領：「可以拜托你嗎？」

傑斯達：(莫頓也叫過我去玩玩的吧，還有甚麼需要猶豫的？)

傑斯達：「知道了……我接受吧！」

首領：「多謝你！」

傑斯達答應後，首領開始向他說明「海皇之寶玉」的特徵。

首領：「……以上就是『海皇之寶玉』的主要特徵。」

傑斯達：「明白了。」

首領：「呃、還有一件事！銀帆船隊中有一個叫柏特的男人，你最好還是不要太接近那傢伙較好。」

傑斯達：「很強嗎？」

首領：「而且亦很聰明。」

傑斯達：「柏特嗎……我會記着的了！」

首領：「至於其他的事情你可以問他們三個的。你們聽到了沒有！」

「是的！」

「知道！」

「遵命！」

既然已經決定，傑斯達便再次來到馬房前找船長答應加入。

傑斯達：「決定了，我當你的同伴吧。」

船長：「甚麼，真的嗎！？……事實上有一件事情我是想對你說的，我們銀帆船隊和其他的船隊有少許不同。」

傑斯達：「是海盜嗎？這個我知道。」

船長：「哈哈哈哈！快人快語！」

就這樣，傑斯達便跟隨銀帆船隊來到了他們的海盜船上。

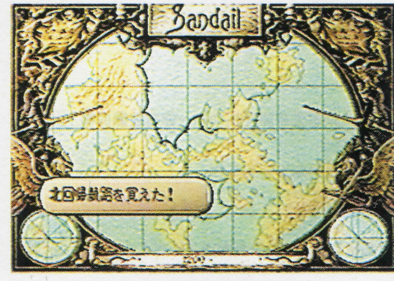
船長：「……他是由今日開始成為我們同伴的『傑斯』。喂，柏特。你去了哪裏呀。傑斯，這位是柏特。」

傑斯達：(柏特……就是這個人嗎……)

柏特：「……船長，你應該知道我是反對讓陌生人上船的吧？我聽過關於你的事了，你似乎將商船隊的三劍俠打倒了呢。」

傑斯達：「唔。」

柏特：「不過船長，你打算怎樣處理休戰協定了？」



船長：「這傢伙很有實力，很有用的。」

柏特：「比我還要強嗎？……那麼你就請他吧，我到下面整理戰利品了。」

傑斯達：(原來如此，的確似乎是個很強的男人。)

船長：「那傢伙……是個不擅交際的人呢。好了，隨便在船內走走吧。」

傑斯達於是進入船倉，發現在通道上有三個寶箱。

傑斯達：(有三個寶箱啊。)

「喂、新來的！很抱歉現在此路不通啊。」

傑斯達：「這裏面所放的是甚麼？」

「是食用的香料，很香吧？」

傑斯達：「…………」

「在我收拾好之前在上層間談一會吧。」

傑斯達於是先回到甲板找船長。

傑斯達：「景氣似乎很不錯啊。」

船長：「嗯，因為數天前才剛剛幹了一艘外國的交易船吧。」

「哈哈哈！那個真是痛快極了！」

選擇「關於被襲擊的船(襲った船について)」

傑斯達：「外國？我聽聞是幹掉了一艘貴族的船啊。」

「你所指的貴族是男爵的船嗎？」

船長：「哈哈哈哈！不要相信這些傳聞。」

傑斯達：「傳聞………？」

船長：「戰利品的名單之後拿到我房間吧。」

「知道。」

船長回到船倉後，傑斯達仍繼續追問其他人，他們的說法是男爵的船受到怪物的襲擊，當他們到達時船員已經死清了，在和所有船員談過之後可來到船倉下的船長室，這時他正在望着牆上的一張航海圖……

船長：「北回歸航路是……在南面……唔？有甚麼事了？」

傑斯達走近船長，望向牆壁上的海圖，但他卻表現得極為不滿，亦不讓傑斯達進入裏面的房間，於是傑斯達只有離開房間，這時船倉內的那人仍為如何收拾放滿通道內的物品而煩惱，只要選擇「幫手啊！(手伝うよ！)」，傑斯達便會拿着一箱金銀珠寶來到寶物房間，更發現「海皇之寶玉」就在房間之內，然而，當傑斯達正想走近這東西的時候……

「等等！不要再走近了！！你看這個吧。」

說吧那人將一個硬幣拋向放置海皇之寶玉的機關內，硬幣在碰上圍繞寶玉的光幕時竟碎掉了！

「這個是由工具專家所製的特別台座，碰上光幕的話是不得了的！」

傑斯達：(麻煩了，不解除機關是不可能取得靈物的。)

傑斯達：「這護罩怎樣才能解除呢？」

「嘩哈哈哈！這個當然是秘密吧！」

除了海皇之寶玉外，傑斯達亦在這裏發現了一件奇怪的東西……

傑斯達：(這個是羅盤吧？怎會在這種地方的？一般來說應該是和航海圖一起使用的東西吧……)

正當打算從船倉回到甲板時，突然從上層傳來了船員的對話。

「嘩！有獨行史萊姆啊！」

傑斯達：「甚麼？？」

「這、這傢伙很瘋狂啊！」

傑斯達：「？獨行史萊姆？？」

這時候，柏特亦被船員的話吸引而來到傑斯達這邊。

柏特：「在吵甚麼了？」

傑斯達：「……甚麼……一隻史萊姆的……」

柏特：「是遇上了流浪的怪物吧。喂，這不是應該你出場了嗎？」

兩人跟着便來到甲板，其他船員則將史萊姆包圍着不讓它走。

傑斯達：「獨行史萊姆……是指從群體中走散了的史萊姆嗎。」

「呀，柏特先生！」

「有獨行史萊姆出現在船上啊。」

「拜托你了，柏特先生！」

柏特：「唔！……不，傑斯你要試試嗎？」

這時只要選擇「接受(引き受ける)」，便會發生和史萊姆的單人戰，戰鬥結束後，傑斯達終於有機會和柏特談談了。

傑斯達：「你們是想去救男爵的吧。」

柏特：「你不相信嗎？」

傑斯達：「唔，這個世界上亦有些意想不到的傢伙是好人來的。」

柏特：「哈哈哈！意想不到的傢伙嗎！我雖然很討厭貴族，但男爵是不同的，那個人很愛我們的故鄉。以珊瑚所作的髮飾，鎮上著名的干海味，老婆婆的地毯，他對我故鄉的特產都很重視地進行貿易。」

傑斯達：「你打算繼承男爵繼續進行貿易嗎……？」

柏特：「海盜幹起貿易是否很奇怪呢？」

傑斯達：「不………但海盜這種處境……對你的夢想來說許會是一個很大的考驗。」

柏特：「…………」

傑斯達：「因為人只會看得見其他人的表面吧。」

柏特：「你這種說法就像你自己亦曾有過那樣的經驗一樣。」

接着傑斯達來到船倉，在進入船長的房間前，剛好有一些船員談起柏特的事。

「是柏特先生提出去救男爵的啊。」

「說起來當男爵的船沉掉時，柏特先生還哭起來呢……」

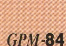
進入船長的房間後，發覺他將海皇的寶玉拿到自己的房間了。

船長：「怎麼了？」

傑斯達：「這個靈物是怎麼一回事了？」

船長：「唔，你在懷疑我們嗎！唉，這也很難怪的，因為我們的確是做過很多卑鄙的事情。」

傑斯達：「那麼果然是你們殺死男爵的嗎！？」



船長：「………………你看見那張航海圖之後有何感想？」

選擇「親身體會到世界之大（世界の広さを実感する）」。

船長：「是嗎……我也是一樣！我從前也曾是像你一樣的年輕人。我環遊世界，接觸各式各樣的文化，到這個年紀我終於明白到自己在世界中、還有故鄉在世界的地位與價值，男爵亦說過他很清楚那一點……我想這可以回答了你吧？好了，有機會的話，再好好地看看那張地圖吧。」

當傑斯達離開船長的房間時，剛好碰上前來找船長的柏特。接着傑斯達來到船倉的下層，這時有兩名船員正打算偷酒來喝，選擇（話かける）他們便會先後離開，而上層這時卻傳來了一些對話的聲音……

「你到底有甚麼事擔心呢？柏特。」

「你不知道嗎？船長」

傑斯達：「那聲音是……」

原來這裏正好是船長室的下層。

柏特：「無論怎樣想，那傢伙也一定是故意來潛入這海盜船的……看到剛才那傢伙的劍技吧……錯不了的，那是王族所用的招式！」

船長：「哈哈哈哈，你太多疑了柏特，難道你想說那傢伙是王家的密探嗎？……就算萬一如你所言那樣……」

柏迪：「？船長？」

船長：「你不認為那小子會認同我們的夢想嗎？那傢伙就像年輕時的我一樣，他看見那航海圖的時候亦說體會到世界之大。」

柏迪：「……嗯。說起來那傢伙亦對我說過甚麼世界上有些意想不到的好人之類的話，我也承認他是個很有趣的傢伙，但最好還是早點對他說的好。」

就在這時，甲板上傳來了很大的聲音。

「向左舷迴避！！右舷轉至最大！快點呀！！」

柏特：「啤，今次又輪到甚麼事了？」

「不行，要撞過去了！撞擊警報！！」

柏特：「撞擊警報！？」

船長：「撞擊警報！？」

船身突然發生了一陣劇烈的震動！

柏特：「是冰山嗎！？不過這振動是……！？」

身處船倉下層的傑斯達亦感覺到這陣振動。

傑斯達：「這到底是…………」

「呃！你在這裏嗎！」

傑斯達：「發生甚麼事了！」

「一大群呀！有一大群怪物撞向我們的船呀！」

傑斯達：「一大群怪物？」

「總、總之就跟着來吧！到你出場了！柏特先生和船長都已經到了甲板上戰鬥了！」

來到甲板時，只見所有船員都正在和史萊姆交戰，柏特亦初次展露他的實力，一口氣將三隻圍攻的史萊姆擊倒，而傑斯達自己亦被一隻史萊姆纏上，當解除這敵人後，傑斯達發現周圍的人都正在拼命與史萊姆戰鬥，想到這是個難得的好機會，於是便馬上回到船倉內，經底層的樓梯進入放置寶物的房間後，可從那裏進入船長的房間，這時只要仔細地一看航海圖（じっくり見る），會發現圖上畫了三條航路，每條航路亦清楚顯示了每一站之間的航行日數。

跟着來到寶物房間時，會發現那羅盤其實是光幕機關的開關，選擇「挑戰機關！（仕掛けに挑む！）」後，只要將北回歸航路的路線「南→三日→南東→二日→東→一日→北東→二日」順序的輸入，光幕便會被解除，然而柏特及船長亦察覺到傑斯達有點不對勁而趕來了寶物房間。

柏特：「傑斯！」

船長：「小子……快點離開那東西！」

柏特：「你到底是甚麼人！是商船隊的密探嗎！？」

傑斯達：「…………」

船長：「是那樣吧……小子！！」

柏特：「你很厲害啊，一邊扮成是我們同伴的樣子，其實就一直等着機會去踐踏我們的夢想！！」

傑斯達：「我……」

柏特：「意想不到的傢伙是好人？虧你說得出口，不過，這寶玉包含着男爵的精神，怎可交給商船隊的！」

船長：「覺悟吧傑斯！」

然而，怪物在不知不覺間已來到這房間了。船長更被怪物擊倒而不知倒地，柏特因為擔心船長的安危，一時大意被偷襲成功而受了重傷……

柏特：「…啤…我也到此為止了嗎……雖然死期將近，但就一點也不覺得緊張……」

傑斯達：「柏特！」

柏特：「走吧！……幫我向商船隊的大叔打個招呼……」

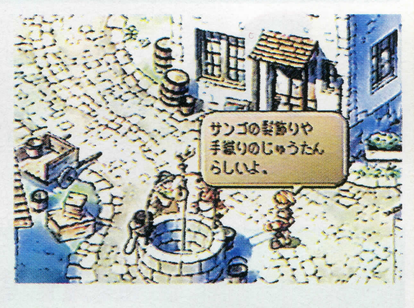
傑斯達面對眼前這情景，內心出現了一陣猶豫……

（交易權的事說到底也是外國的問題……然而……與命運戰鬥，希望能抓住夢想的柏特……就像另一個我自己……這不就是鏡子裏面的我嗎……）

想通了的傑斯達再沒有任何牽掛，衝前擊倒了眼前的兩隻史萊姆……

柏特：「…你……」

傑斯達：「我是傑斯……銀帆船隊的傑斯呀！最少這一刻是這樣。快點將這傢伙打倒回港吧，然後你就要開始貿易了。」



柏特：「我還是不太相信……但若和你兩人一起戰鬥的話，大家都能活着回去……我不會輸給你的。」

傑斯達：「唔。」

兩人合力衝向對付餘下的敵人……

「說起來我可是很崇拜你的呢，柏特。」

「呃、不要說這麼噁心的說話吧。」

數天後，華爾特的鎮上……

「喂、妳知道嗎？某個遙遠的國家有海盜取得了交易權啊。」

「吓！到底他們會運送怎樣的東西呢。」

「反正也是偷來或搶來的吧。」

「說不定還會有人口販賣……」

「真可怕呢！」

這時候，傑斯達剛好回到鎮上聽到這兩人的對話。

傑斯達：「似乎會是珊瑚的髮飾及手織的地毯啊。」

「呀，傑斯達大人！」

傑斯達：「而且那些干海味亦似乎很好味。」

「是珊瑚呀！」

「還有滋味的干物嗎。」

士兵：「啊，傑斯達大人，你的臉色已經好轉過來了呢。」

傑斯達：（海盜柏特……一個擁有熾熱夢想的男人嗎……）

傑斯達這一次小小的冒險就這樣告一段落了。

SaGa英雄譚

其實在上期的編者話亦已經提過，很希望能知道各位對這攻略的意見，又或是對這一集SAGA的意見，因此今期便特別花少許地方弄了這個「SaGa英雄譚」的小專欄出來，刊登一些讀者的來信。

若然你亦想發表一下自己的意見的話，亦可寄信來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌《SaGa英雄譚》收」，期待各位的來信。

J.J兄：

看罷你的SaGa Frontier II攻略後，第一個感覺就是覺得自己好像是在看「超任一族」，那種字數的密度及翻譯全對白的認真程度，已經很久沒有出現過了，不過我覺得地圖方面似乎太過細小了，有時候根本就不足以看清楚周圍的地形，另外為甚麼第99期會沒有了連攜技表的？

對於遊戲方面，我也同意你的看法，這一集的故事的確寫得不錯，每個人物都很有自己的性格，而且隨着故事的發展可看見他們亦會有所改變，至於我最喜歡的人物就首選是傑斯達，除了覺得他的造形最靚仔外（最型是手執鋼之劍作單人戰鬥時），他那堅強的性格亦令我有很深刻的印象。

希望日後J.J兄你會繼續製作多一些全對話形式的攻略吧。

一個「超任一族」時代開始的忠實讀者
TONY 上
25/4/99

發行商：Konami　　發售日：發售中
售價：5800日圓
PS/Act/對應震動手掣/對應專用控制器/MEM

鳴謝：大海〈HKDDR〉、子濃
參考文獻：《Dance Dance Revolution Performance Guide》
Text：古拉拉_B
〈KolalaB@hotmail.com〉

DANCE DANCE REVOLUTION

彈死！〈Dance〉彈死！〈Dance〉革命第二回！

Hard Mode 歌曲攻略篇

各位看得懂我上期的攻略嗎？看不懂？當然啦！跳舞不論是玩遊戲或是真的也是一門很艱深的學問耶，所以除了學攻略外，還要多多練習啊！

Let's Get Down ~by JT Playaz

歌曲簡介：樂隊於1997年組成，隊中的説唱人亦身兼歌樂的監製，實在不可小覷。本曲其實是重唱的，但是改良後加重了速度感，近期的跳舞熱碟內也可以聽到這首歌啊！
BPM：129

Hard 難易度：3

注意點〈1〉

第5節和第6節的轉圈後會有兩個連續的8分音，如果使用順轉〈詳見上期攻略〉的話，便會有點困難，逆轉的話，就要留意第二次踏←後接着而來的8分音→。

注意點〈2〉

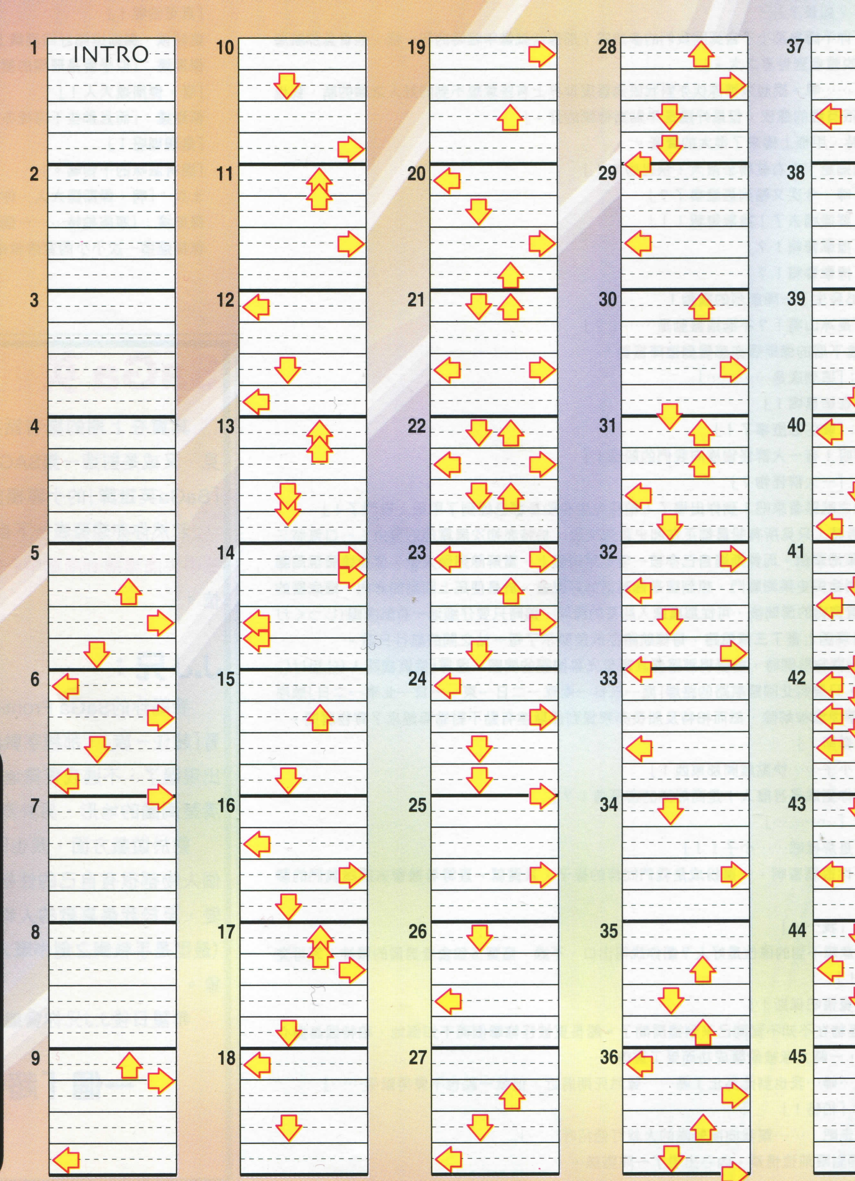
第22節的連續三組同時踏，是練習同時踏轉身的機會，因為之後的一些特別步法也會用上的。

注意點〈3〉

第23節的情況和第5節很相似，要留意的是最後的兩個8分音是↓和→，腳的負責位置完全一樣，最後一步可以加入滑行。

注意點〈4〉

留意第42節的連續8分音，可在第二個箭咀〈←〉開始用滑行，未熟習滑行的就用雙腳輪流踏便可以。



DDR 小語錄

專用控制器的用途之一

大家都應該知道，「專用氈」除了可以玩DDR之外，也可以玩其他遊戲的。但是玩哪一類遊戲才能夠盡享「專用氈」的獨有功能呢？（千多元買回來的啊！當然要「用盡佢」）很多人自然會想到玩格鬥遊戲，不過只能使出一招半式，就會白白浪費了很多體力；如果用來玩一些智力遊戲的話，就可以造到「腳」腦並用啊（看來很健康哩）！

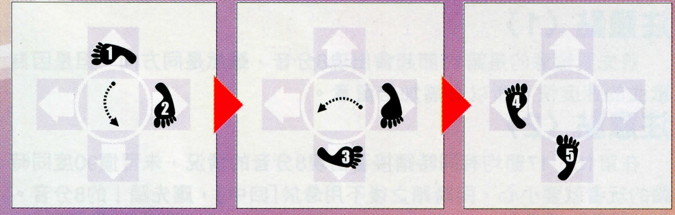
Another 難易度：4

注意點〈1〉

Another版本比Hard較多8分音，要儘量運用雙腳，跳起來就會更準確。

注意點〈2〉

第13節的連續8分音解決方法：



注意點〈3〉

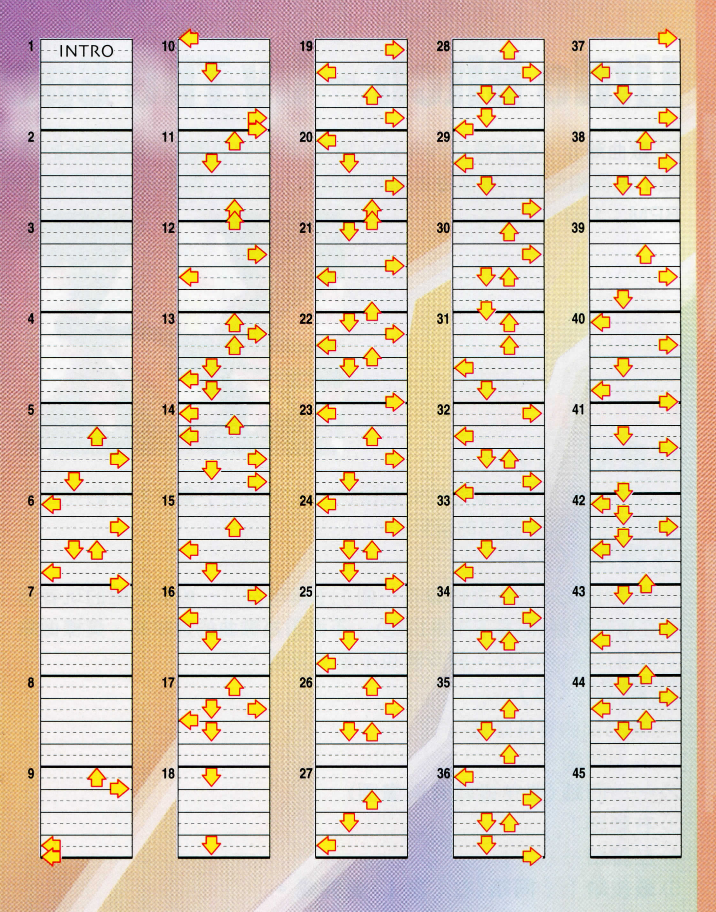
第17節是可以轉身的，首先要用右腳踏↑，左腳踏→〈這時便會背向畫面〉，之後用右腳踏↓，右腳踏←〈再次面向畫面〉，最後的↓改用雙腳同踏便完成。

注意點〈4〉

第22節和第44節有多種的解決方法，初學者應用雙腳去處理，因為歌曲速度不太高〈比起Butterfly的135Bpm來説還慢了一點〉是不難應付的。

注意點〈5〉

第42節的連續8分音可以像平時走路般踏過，如果想好看一點的話，就將腳儘量提高。



Maniac 難易度：7

注意點〈1〉

歌曲經常出現8分音↑↓，如果用雙腳去踏的時候，要留意身體的平衡，一般現時的舞者都不會用雙腳去踏，而是用「彈」〈輕跳〉去處理的，即是保持有一「腳」在中央的位置。

注意點〈2〉

第12節的處理方法：用右腳踏→，其餘的8分音就用左腳去踏，看來有點像走路。最後的→、←、←→就和Butterfly的處理方法一樣。

注意點〈3〉

第13和14節基本上是兩個轉圈的位置，因為有8分音的節咀轉換〈例如13初的↑變成←〉，所以筆者建議初學者用雙腳分踏，不要只用一隻腳。

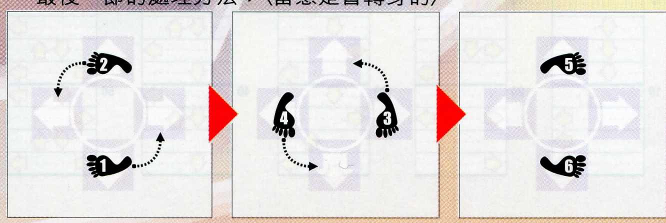
注意點〈4〉

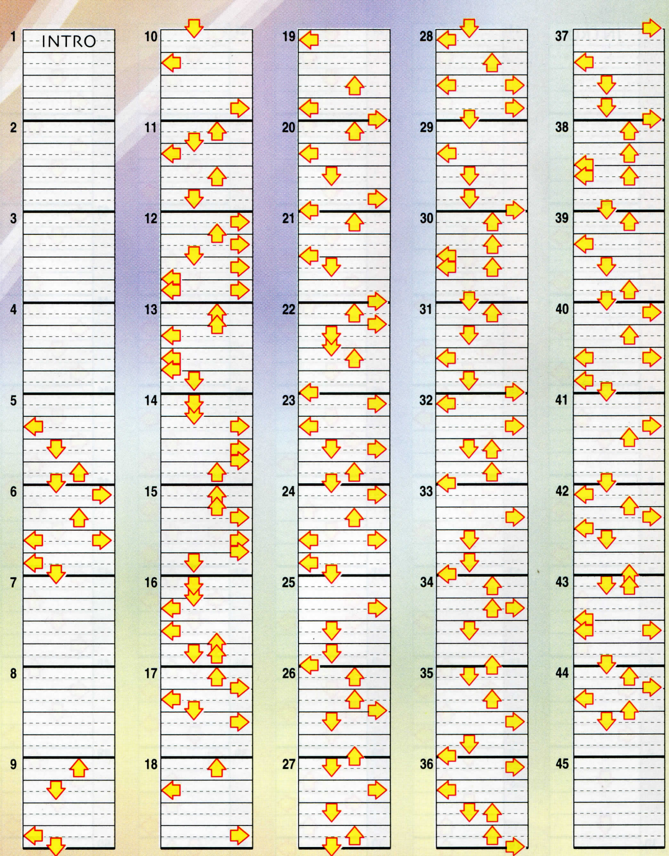
第16節後半、第17節的處理方法：

1〉左腳踏←
2〉右腳踏↑
3〉右腳停在↑，再移左腳到↓〈↑↓同時踏〉
4〉右腳踏↑
5〉移左腳至→
6〉右腳踏←、左腳踏↓，最後用右腳踏→便完成。

注意點〈5〉

最後一節的處理方法：〈留意是會轉身的〉





Little Bitch ~ by The Specials

歌曲簡介：歌曲曾在79年時被稱為「可愛的惡魔」，成為當時的流行曲之一。負責演奏此曲的樂隊是來自英國的，不知大家覺得和Beatles是不是很相似呢？歌曲屬遊戲中速度第二快的，配合大量的手部活動，對於不喜歡DDR的母親來説，它就和跳健康舞一樣了〈笑〉。

BPM：160

Hard 難易度：4

注意點〈1〉

正如上文提及，歌曲的節奏極快，全場根本不會有太多的休息，首要注意的就是體力的消耗……

注意點〈2〉

第14節後半的↓之後會有一個↑↓同時按，一般有經驗的玩者都會在這時換腳〈即是下半身扭動〉，不過因為歌曲的速度高，這樣做除了很易出現Miss 外，對身體也不是太好的。

注意點〈3〉

第35節的特殊踏法：

1〉↑↓同踏

2〉←→同踏〈要在這時背向畫面〉

3〉右腳踏↑

4〉左腳踏→

5〉最後踏↑↓同踏〈右↑左↓〉便完成。

Another 難易度：6

注意點〈1〉

首先要留意的是第11節起會出現8分音，雖然是同方向，但是因為歌曲的速度快，所以必需加倍留意。

注意點〈2〉

在第15、17節均有同時踏接着出現8分音的情況，未習慣90度同時踏的玩者就要小心，同時踏之後不用急於「回中」，應先踏↓的8分音。

注意點〈3〉

第31、32節的情況剛好相反，是先有8分音再出現同時踏，不要勉強在這情況下換腳。如果未熟習的玩者可將它改成兩個同時踏8分音〈即↑↓↑↓〉。

注意點〈4〉

在第46節末段開始，使用參考自由步法的形式便可轉身〈記熟了腳譜的話當然可以做到〉：

1〉↑↓同時踏

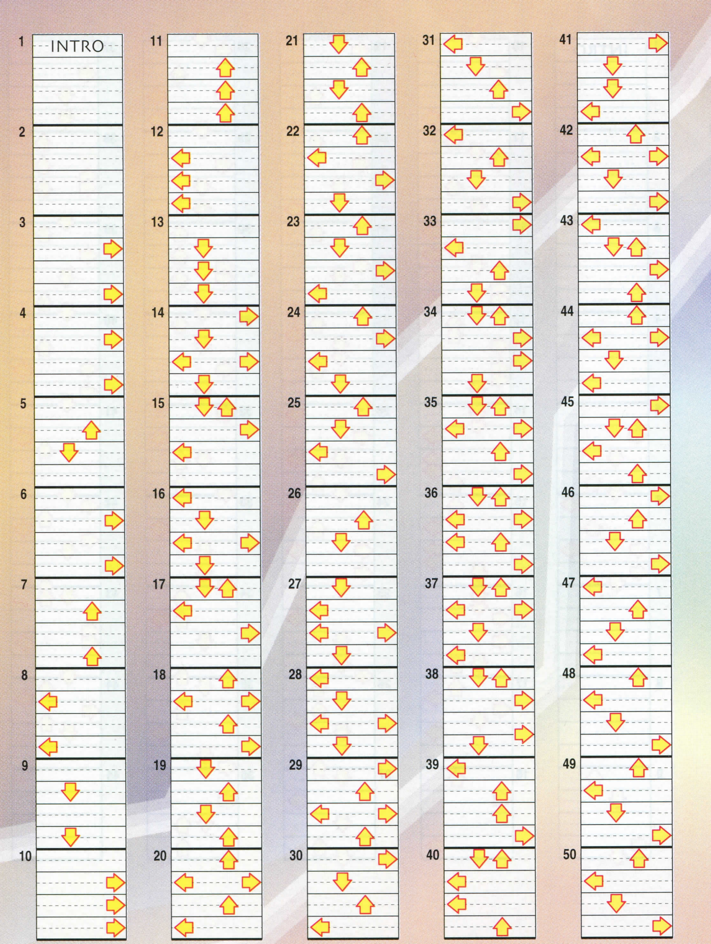
2〉←→同時踏〈背向畫面〉

3〉左腳踏→、右腳踏↑

4〉右腳踏↓

5〉左腳踏←

6〉最後是右腳踏↑便完成轉身。



Maniac 難易度：7

注意點〈1〉

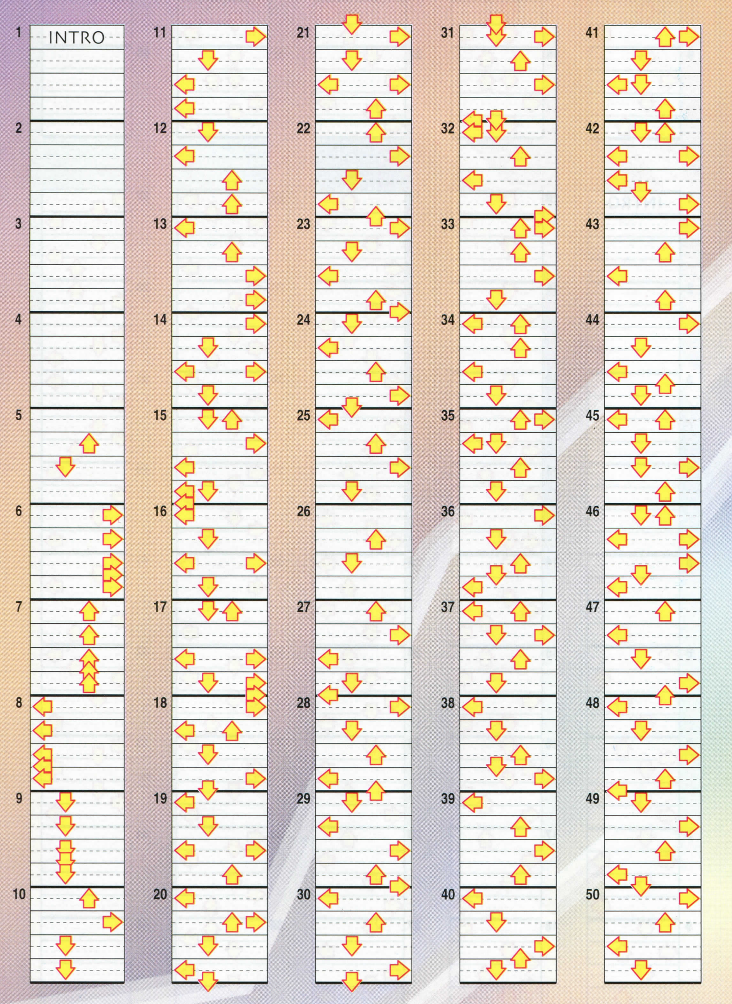
在開始不久便會出現三連8分音。使用專用控制器的時候，不用太猛力去踏，這樣做可能會帶來反效果的，用腳尖輕力的踏便可以了。

注意點〈2〉

第15及17節的末段都有一組同時踏連着兩個8分音符號，不要被嚇怕，只需在同時踏完成後，之前再用踏←或→的腳去處理便可。

注意點〈3〉

第22節和第47節各有三個轉身的位置，記着是「兩個4分音加三個8分音」所組成便可以順利通過〈但要小心頭暈〉。



注意點〈4〉

第41節的轉身例：

1〉↑→同時踏

2〉左腳踏↓

3〉↓←同時踏（仍然是左腳踏↓）

4〉右腳踏↑（左腳亦可）

5〉最後↑↓同時踏便完成。

第45節的情況也是一樣，只是左右轉換了。

Strictly Business ~ by Mantronik VS EPMD

歌曲簡介：這是一首由紐約Mantronik和Eric的説唱（Rap）共同發表的作品。不説也不知，原曲原來是一首Reggae作品，名為「I shot the sheriff」。現在大家聽到的其實是改編版本。在1987年第一度改編，加入House的元素；第二度改編是在1998，亦是現在所用的版本。

BPM：125

Hard 難易度：4

注意點〈1〉

在上期提及的商業步法正式出場了！雖然是簡單，但是要跳得好看來還要下一番功夫。使用滑行的話，可以考慮用相反的腳，例如由→往↓時用左腳，之後的←往↓便會較易解決。

注意點〈2〉

第7節會出現兩組的三連8分音，如果是用關東步〈即右腳為主即左腳永遠放在←〉的玩者，就要留意身體的平衡，其餘兩種步的都不會有太大問題。

注意點〈3〉

細心留意便可發現歌曲的前半段，大部份都可以轉身的，如果扮作機械人般轉身的話就更有趣了。

注意點〈4〉

由27節開始便只會出現「←↓→」當中夾雜着幾組三連8分音，如果想踏得準確，就可以用「走路」的方法去踏。

Another 難易度：5

注意點〈1〉

和Hard相比，這個版本加入了大量的同時踏，留意第20節和第24節的同時踏之後，會有一拍的停頓，一不留神便會出現Miss。

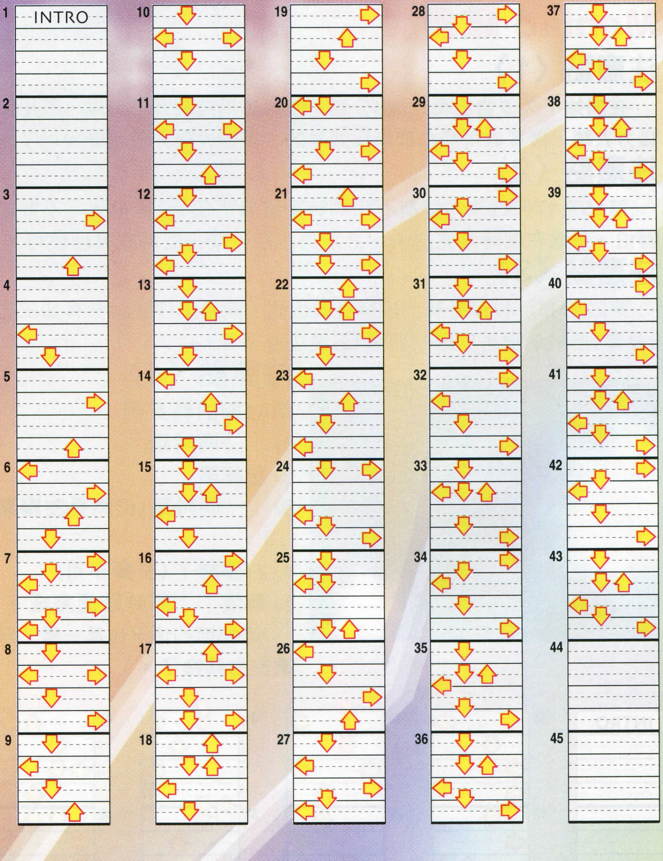
注意點〈2〉

雖然是Another，但是大部份步法和Hard版相同。另外，末段的步法和Another版的Paranoia是一樣，是練習的好機會。

注意點〈3〉

第16節的轉身例：

1〉左腳←、右腳↓、左腳→〈三連8分音〉
2〉右腳↑
3〉←→同時踏〈右腳踏←、左腳踏→〉
4〉左腳↓
5〉↓→同時踏〈右腳踏→、左腳踏↓〉



DDR小語錄

專用控制器的用途之二

當作被來蓋（小心太焗）；用作「遠征日本DDR團的旗幟」（尤其拍「全家福」的時候）；在遊戲機中心玩DDR時的披肩（可能會太重，但絕對能提高「注目度」）

Maniac 難易度：6

注意點〈1〉

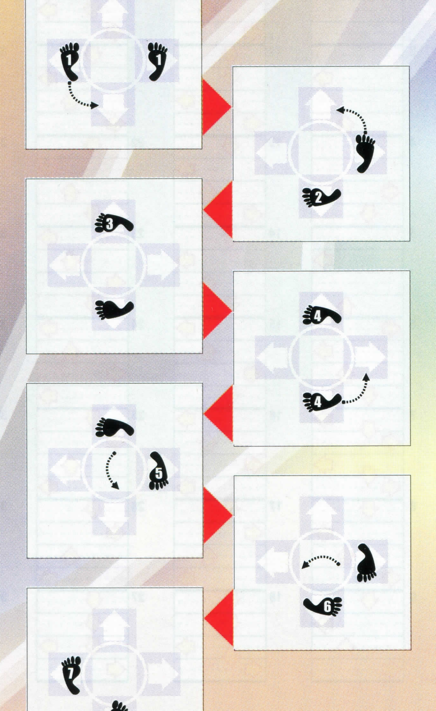
8分音的數目明顯地增加了，不時會出現雙腳「相撞」的情況，在未熟習用「行路」的方法去處理「←↓→」一類符號時，還是用單腳去踏，否則很容易便失去平衡。

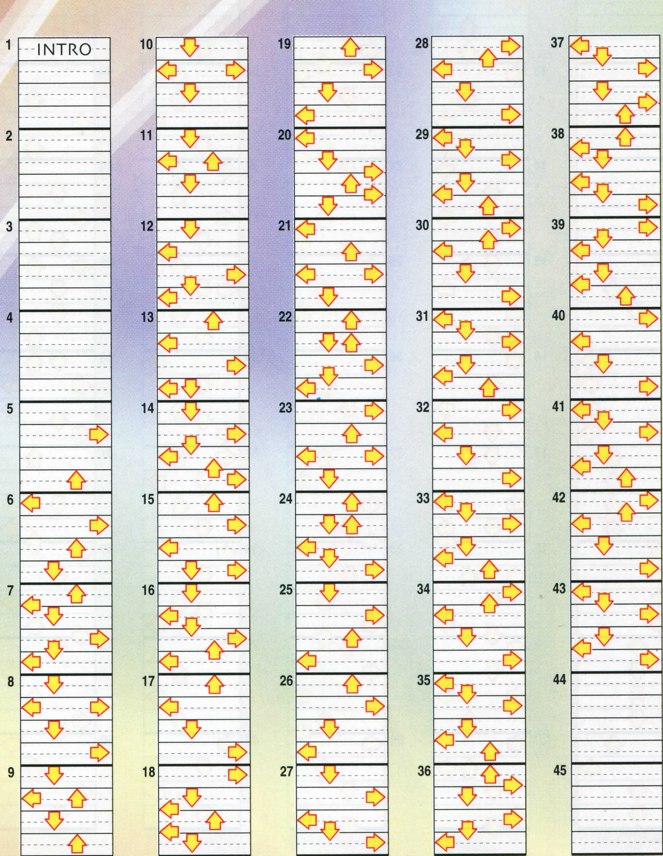
注意點〈2〉

第14節和第16節的8分音位置是可以轉身的，但要小心「失足」。第18節和第20節是剛好相反的，處理方法和之前Let's Get Down〈第12節〉所用的相同。

注意點〈3〉

第22節的轉身例：





要留意最後三個8分音開始的時候，玩者是背向畫面的。

Make It Better ~ by Mitsu-O

歌曲簡介：1998 Konami為了DDR而創的原創音樂，充滿70年代的士高節奏，屬中版一類，但令人感覺十分輕快。到了中途則加入了特別效果音，令它帶有電子味道。因為Bpm不高，跳的時候要加倍留意。
BPM：118

Hard 難易度：5

注意點〈1〉

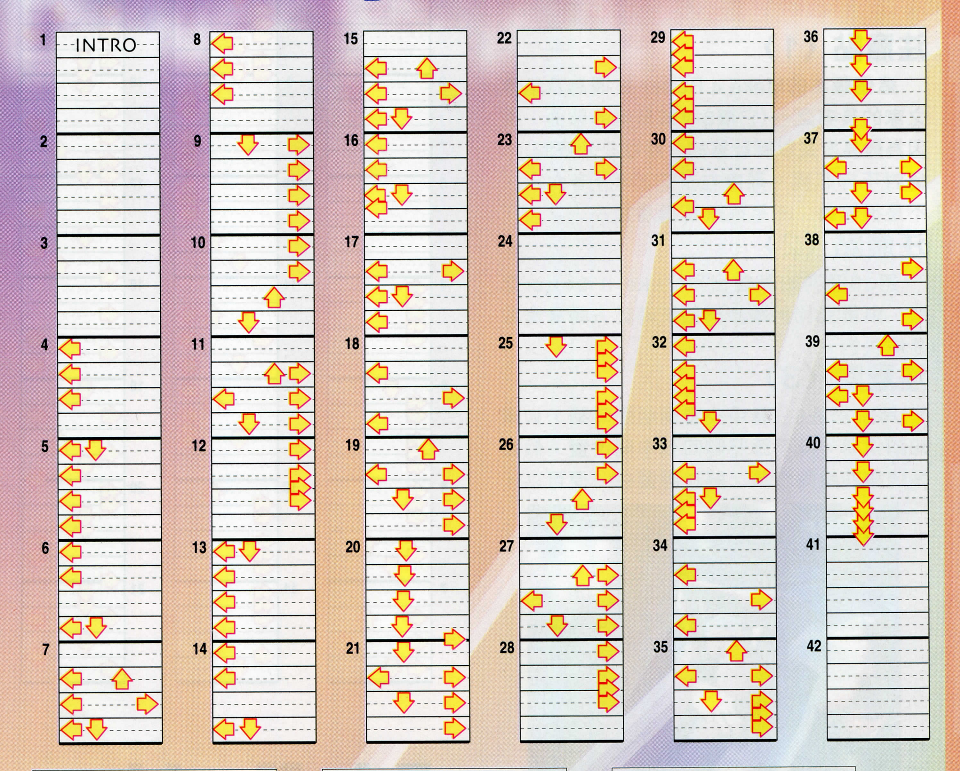
基本歌曲的難易度不高，符號不太複雜，其難處在於「如何跳才好看」，如用普通的步法，就會覺得沉悶。另外，因為速度慢的關係，同時踏和90度踏的地方要跳得好看就更難了〈普通的跳法看來就像隻蟹……〉。現在就教大家一種步法來「消磨」歌曲節奏慢產生出來的「空閒」——以第一節的「←・←・←」為例，踏了第一個之後腳便回到地台〈或者專用控制器〉中間的位置，之後再立即踏第二個，然後再回到中間。試想像那裏有五個8分音的←，但是第二個和第四個是在地台中央的便可。這種步法除了可於一個箭咀時使用，亦可在連續的同時踏使用的〈例如第7節〉。

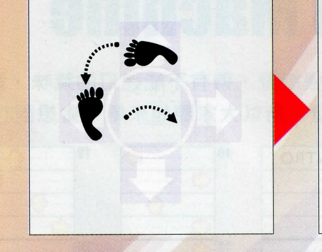
注意點〈2〉

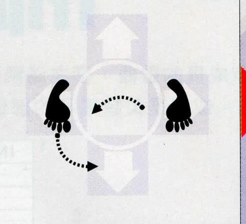
利用第4及5節一類的←來練習滑行換腳，即是踏第一步時輕輕滑後，然後用另一隻腳踏第二步，踏完後再滑行。如果是在家中透過專用控制器來玩的朋友，用這種步法之前，請記緊穿襪子。

注意點〈3〉

第7節、第11節的轉身例：







Another 難易度：6

注意點〈1〉

留意經常出現的連續同方向的8分音，若不留神便會出現Good或者Miss。

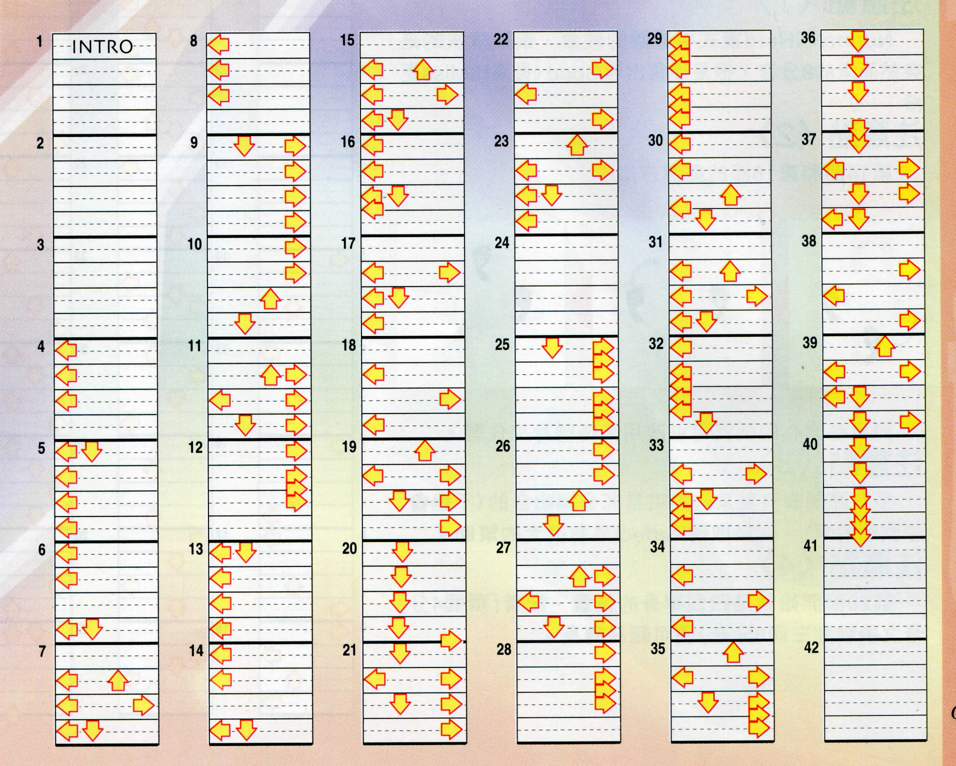
注意點〈2〉

第8節末段因為有連續8分音關係，第9節時的↓應由右腳去踏，之後立即提腳到→。

注意點〈3〉

第39至40節踏法：

1〉右腳↓
2〉左腳←
3〉右腳移至→
4〉左腳踏↑
5〉右腳踏←，左腳踏↓再用右腳踏←
6〉左腳踏↑，右腳踏→〈重覆2次〉
7〉最後輕輕跳後↓→同時踏便完成。



Maniac 難易度：8

注意點〈1〉

這個版本的Make it Better 被稱為八爪魚之家的長老之一（它屬8級難易度的歌曲，而因為難易度是以腳計算的，所以是八隻腳），絕對不容忽視。難度在於它的8分音太密，不是很難踏，而是很難看得清楚……

注意點〈2〉

第35節開始就會出現Make it better之壁，由第36節的踏步開始逆時針去轉身會較易解決的。

注意點〈3〉

第37節的8分音中夾着兩組同時踏，如果想踏得準，就不應將腳回到中間位置，假設是連續四組同時踏，將左腳留在←便可以。

Trip Machine

歌曲簡介：另一首同屬八爪魚之家成員的歌曲，卻充滿緊張感覺、帶有不能迷幻的氣味，鋼琴再加上電子音樂、金屬敲擊聲所組成。如果長期聽的話，會覺得到少許不安的。或者是欠缺唱和的部份，所以大家聽起來絕不會想到Trip Machine和 Little Bitch是有同樣高速的。
BPM：160

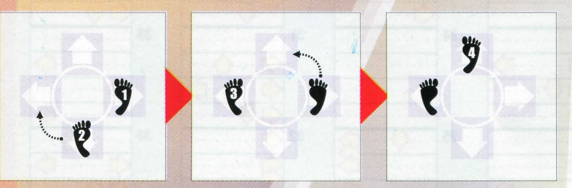
Hard 難易度：6

注意點〈1〉

Normal和Hard模式中最難的歌曲，最難解決的是突然而來的8分音，很易便會出現Good〈看來比Miss更慘……〉。

注意點〈2〉

第14節和第18節的處理方法：



如果有信心的話就可以改用高速轉身來代替。

注意點〈3〉

多些聽便會發現某些箭咀是和音樂吻合的（不過會感到煩的啊），對於取得Perfect是有很大的幫助。

注意點〈4〉

第29節開始就是四個轉身的位置，記着「兩個4分音之後就是三個8分音」便可輕易轉身。

Another 難易度：7

注意點〈1〉

由第9節開始，8分音明顯地增多了，如果覺得動作還是慢的話，就可以改用雙腳來踏，再配合滑行的話效果就會更好。

注意點〈2〉

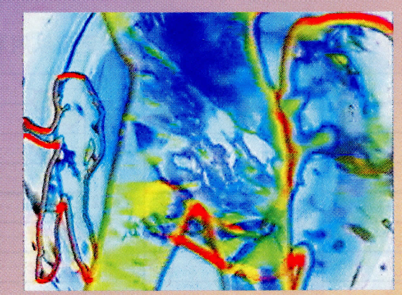
第14節和第18節的結構，跟Hard模式是一樣的，只是在最後的步增加了一個→。第17節開始，轉的方向就剛好相反。

注意點〈3〉

由第21節開始就會出現同時踏，雖然不是太難，但要小心體力的消耗。而第27、28節的結構和Hard模式的亦是一樣的。

注意點〈4〉

第29節開始，箭咀就會以「六個4分音、3個8分音」的規律出現，而且是可以順時針轉圈的，聽着背景音樂就更易牢記箭咀排列。



Maniac 難易度：8

注意點〈1〉

結構上，三首Trip Machine都是一樣的，細心看就會發現只是在某幾處逐漸增加符號，但是歌曲較其他的長，所以體力消耗會漸漸提升。掌握「箭咀和音樂吻合」的要訣便可以踏得更準了。

注意點〈2〉

第20節的特殊踏法：

1〉20的五連8分音，先用右腳起踏來轉體360度；

2〉右腳在←的時候，用左腳踏↑、提右腳踏→〈背向畫面〉；

3〉向前輕跳，同時踏↓→；

4〉提右腳踏↑，用左腳踏↓；

5〉再提提右腳往←，同時踏↑←；

6〉最後同時踏↑↓便完成。

這個轉身要留意的是腳的位置，因為轉身是急速的，所以腳的位置不準確的話便會出現Miss。

注意點〈3〉

第46、50節都有單一的8分音，它們不是脫了拍子，不過踏的時候要十分留神。而最後兩小節的符號要靠一點記憶力才能踏得準。

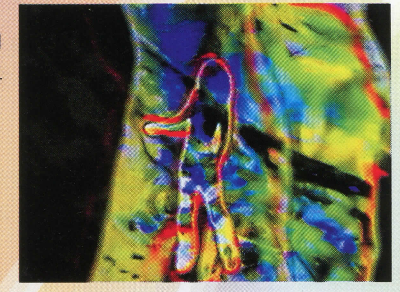
PARANOiA ~ by 180

歌曲簡介：Konami為了DDR而制作的第三首原創音樂，難易度屬於八爪魚之家的首位。歌曲屬Drum and Bass類，但帶有迷幻的味道，雖然箭咀符號是按照音樂拍子而設，不過也會被音樂誤導而踏錯。順帶一提，本曲的節奏速度是全遊戲中最高的(不計特別版本)。

BPM：180

Hard 難易度：6

注意點〈1〉



由第30起，每隔一節便會出現一組稱為「必殺三連踏」的箭咀，因為很多人都會因此而被「殺」(歌曲中斷)。解決方法：「左腳踏↑、右腳踏→、用雙腳來交替踏↓」。或者可以將身體向90度轉，如果之前是用右腳踏→的話，便用左腳踏↓(相反亦然)。

注意點〈2〉

第47、48節的特殊步法：

1〉右腳↓

2〉左腳→

3〉右腳←〈此時身體背向畫面的〉

4〉同時踏↑↓〈身體轉90度〉

5〉同時踏←→〈身體再轉90度〉

完成的時候便會再次面向畫面，以後四節的踏法同樣可以用上述的方式，但要留意左和右的次序是有改變的。

注意點〈3〉

細心留意便會發現這首歌的箭咀組合其實是包含了Butterfly、My Fire和Strictly Business的。在Strictly Business的一部份更可以用滑行來代替踏步的。

INTRO

Another 難易度：7

注意點〈1〉

第29、30節的情況和Hard模式的「必殺三連打」一樣，利用自由步的話就會較難踏得準確；以第30節為例，在同時踏後可以將置在前的一隻腳移到←，然後再用另一隻腳踏↓。

注意點〈2〉

歌曲的同時踏和90度同時踏都十分多，加上速度高的關係很容易便會看錯了。特別是末段的90度同時踏是最易出錯的。

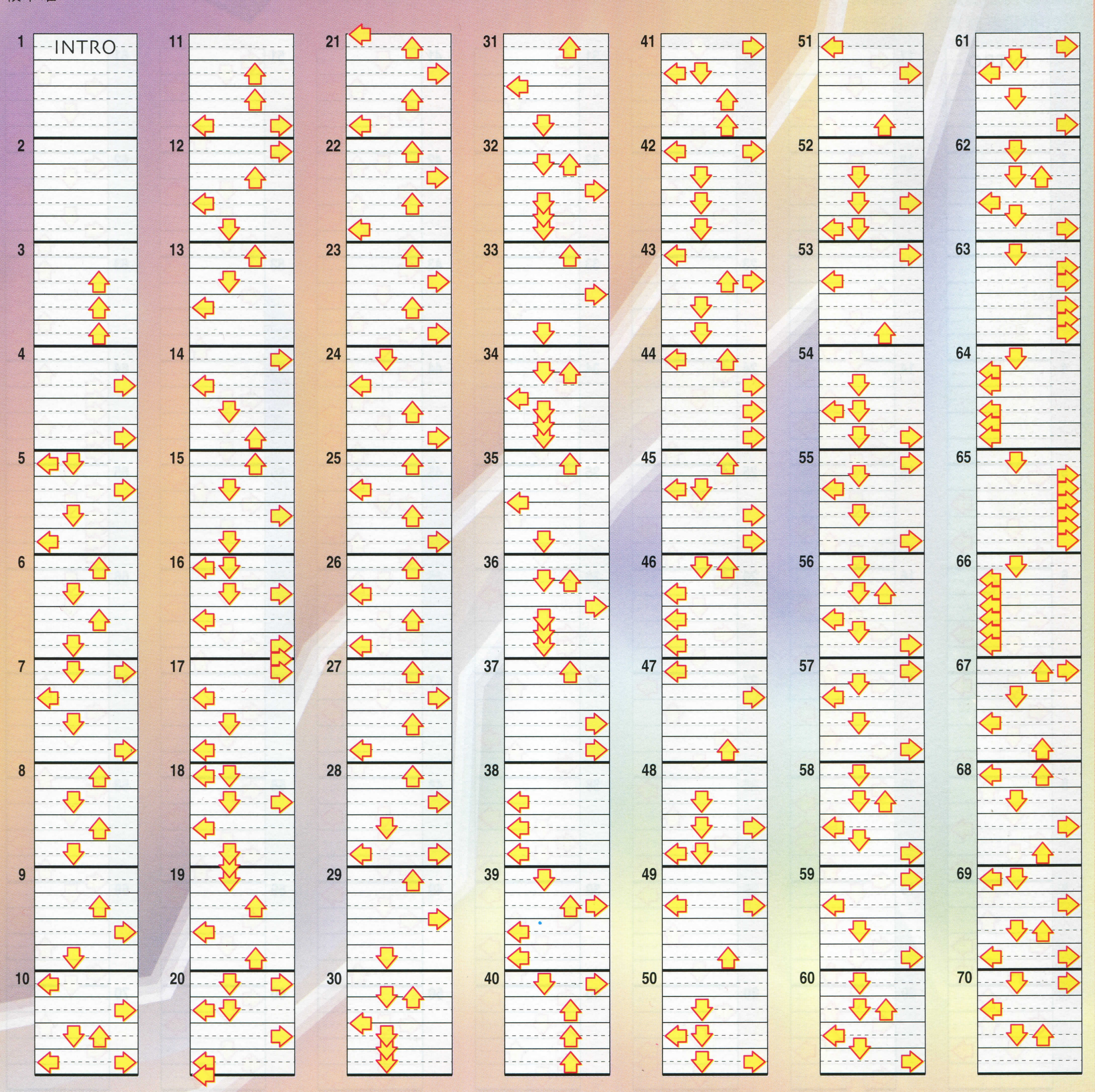
注意點〈3〉

第63節之後便會出現有名的「地獄式連踏」。尤其是第65節和節66節的七連踏是必需留意的，因為速度高的關係，用雙腳交替去踏就會較準確。

DDR 小語錄

花式研究室（基本編）

所謂花式，就是一般常人不會做的動作，或者是在基本動作上加一些額外的動作，而現時的花式以前者為主。大家其實也可以自創花式的，基本的做法就是將左右腳的負責位置交換，或者平時只用一隻腳來踏的連續符號，改用雙腳輪流踏，看起來也會像花式的。另一點要留意的是：花式是否和歌曲配合，太激烈的動作用在Make it Better或者Have you ever been mellow時，看來便很不是味兒。



Maniac 難易度：8

注意點〈1〉

這是遊戲中最恐怖的一首歌，不過它仍有其他歌曲的步法，所以只需記得那些歌的話，就已經記了一半的Paranoia。

注意點〈2〉

在第18節，踏了→的8分音後，將右腳提至↑然後踏一下，餘下的←便可以交由左腳去踏，最後用右腳踏↓。

注意點〈3〉

第21節開始有四個轉身的位置，記着每轉了兩個圈後便看看畫面，因為中間是有變動的。

注意點〈4〉

第63的連踏因為要有兩個方向的箭咀，所以筆者建議玩者如下處理：

第63節用右腳踏→、左腳踏↑；

第64節用左腳踏↑、右腳踏←；

第65節用左腳踏↓、右腳踏←；

第66節用左腳踏↓、右腳踏→。

INTRO

I believe in miracles ~ by Hi-Rise

歌曲簡介：另一首來自英國的歌曲，充滿以前《週末狂熱》時的士高氣息，尤其歌曲中的女聲和音最令人難忘。這首本屬業務用的《Dance Dance Revolution 2nd Mix》的歌曲，現在就移植至Playstation上了。

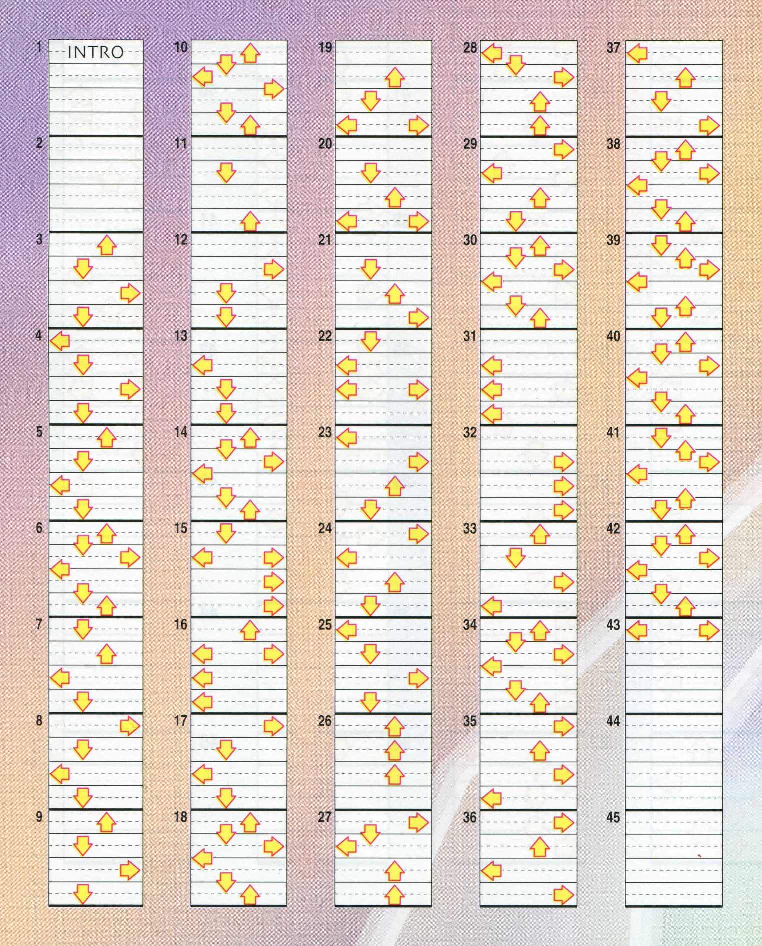
Hard 難度：5

注意點〈1〉

歌曲中段會出現一節六個的箭咀（例如第6節），其中只有第一、三和最後的一個箭咀是4分音，其餘的都是8分音來的。踏的時候，最好用雙腳前後、左右的去踏，這樣會較準確。

注意點〈2〉

第27節的首四個箭咀是可轉身的，之後踏一次↑便再轉身。不過要記着方向是有改變的。



Another 難易度：6

注意點〈1〉

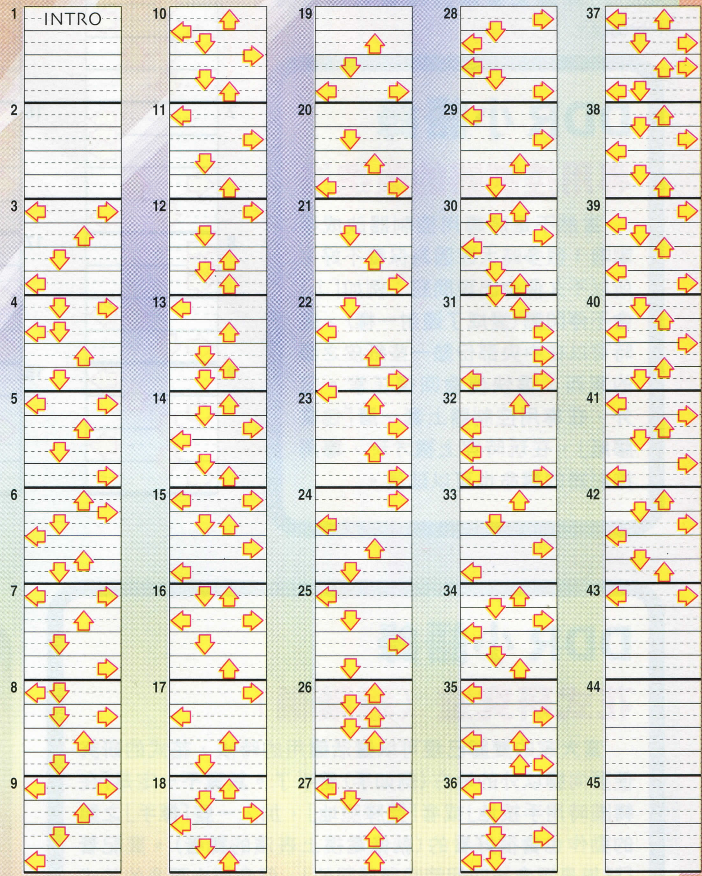
第6節的四連8分音是可以轉身的，但要留意之前一節一的踏腳，如果是用右腳的話，就用左腳來踏↑開始轉身，完成轉身後就提左腳往↑踏下一節的8分音。第10節的情況同樣，不過轉的方向相反。

注意點〈2〉

第13節的「↑↓↑」8分音是練習滑行的機會，之後的第26節也是。

注意點〈3〉

最後一段的8分音符號組是有一點巧妙的，首先是面向畫面跳，然後改為面向右，就會發現符號的排列是和之前一樣的；再之後的一個小節就背向畫面，然後逆時針轉90度繼續跳；接着的小節就再逆時針轉90度。一共是五個小節，剛好轉了一圈。



DDR 小語錄

欲望實體化？自製專用控制器

這相信是由對DDR的強烈渴望〈?〉而引起一個構思，亦在遊戲推出後不久就有人將它變成實物，而且價錢便宜。如果不想買「番蛋地氈」，或者炒賣中的正牌「專用氈」的朋友可以一試（但筆者強烈建議有對電子有認識的朋友才試，否則觸電的話就不好了）。詳見http://i.am/diy_ddr或http://www.fevernet.com/

Maniac 難易度：8

注意點〈1〉

Maniac的特別之〈難〉處是它有很多很多「跟音」的箭咀，意思是和正常拍子不符的箭咀，反而會和背景音樂吻合的。即使跳得過Paranoia，也未必能過這首歌。

注意點〈2〉

第5節和第9節可以說是「強制轉身」的小節，速度不低，記着不要踏錯箭咀。

注意點〈3〉

第6節一類的8分音組合和Another相類似，但要留意多了一個↓。踏了←之後就用滑行將腳移至↓便可以。

注意點〈4〉

末段的小節有一些連續的「跟音」箭咀，用雙腳交替踏的話會較易取得Perfect。

DDR 小語錄

專用控制器的改造法

當然不是將專用控制器改成手掣啦！很多時大家因為保養不好，所以不久便會出現問題；例如「↓」會不停閃動(變成了連射一樣)，這時可以在中央部份墊一些紙皮之類的東西，很快便會回復正常。另外，在專用控制器上套一層「包書膠紙」，在玩時穿上襪才玩，專用控制器的壽命也可以延長。

DDR 小語錄

花式研究室（進階編）

當大家的雙腳已經可以靈活運用的時候，花式的研究便要向腳以外的地方(例如手)着手了。其實不一定是「在轉圈時用手按地」或者「雙膝脆地」，加入一些「揮手」之類的動作也會很好看的(就像電視上表演的舞者)。要記着「跳舞是不會被四個箭咀所局限的」，便會想出更多的花式出來了。

DDR 小語錄

港式箭咀語言

↓↓↓←——→ = Another = 戀人(另一半直譯是Another Half)

↓↓↓→↑↑← = Maniac = 「痴線」

↑↓↑↓↑↓↑↓ = Hidden = 潛水／隱形／失蹤……

例句：「古B仔做咩哩幾期喺GPM度↑↓↑↓↑↓↑↓呀？」

〈編按：↓↓↓→↑↑←→〉

PARANOiA Max (Dirty Mix) ~ 190

歌曲簡介：其實是PARANOiA的加速版，重新混音後再加入一些女聲，不知名的效果音和金屬音效，令到它更加「恐怖」！順帶一提，業務用版本會出現假的PARANOiA Max〈速度提高至190 Bpm的PARANOiA〉

BPM：190

Hard 難易度 7

注意點〈1〉

首要注意的是歌曲的高速，很多時候會令人看錯符號，尤其中段的同時踏就更易看錯。

注意點〈2〉

第19節的轉身例：

1〉↑→同時踏〈左腳踏↑、右腳踏→〉

2〉右腳踏↓

3〉←↑同時踏〈左腳踏↑、右腳踏←，背向畫面〉

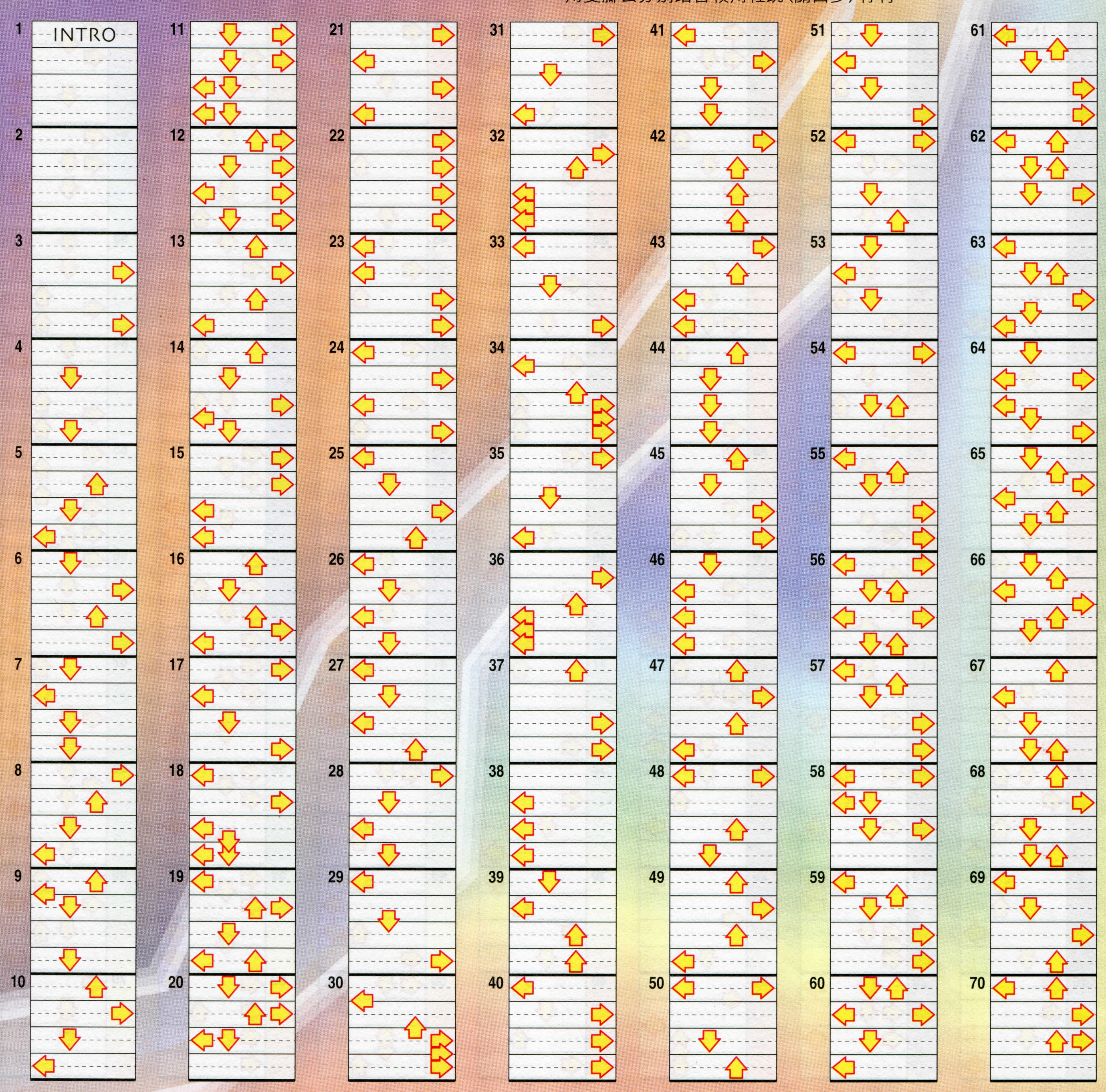
4〉↓→同時踏〈左腳踏→、右腳踏↓，即是向面前跳一步〉

5〉↑→同時踏〈左腳踏↑、右腳踏→，要加少許轉身〉

6〉最後↓←同時踏〈左腳踏←、右腳踏↓〉便完成

注意點〈3〉

末段有兩個類似I believe in miracles的小節，亦是強制轉身的，用雙腳去分別踏會較用輕跳(關西步)有利。



Another 難易度 8

注意點〈1〉

較Hard模式來說，Another的8分音箭咀是超過一倍以上；第16節中，踏五連8分音的最後一個→時用滑行將腳移至↓便會更有利。

注意點〈2〉

第15節開始會有同時踏接着兩個8分音，不用心急去踏的，如果沒信心的話，就改作三個8分音同時踏便可以。

注意點〈3〉

第27節的情況和普通版的Paranoia相似，用雙腳去分踏會較有利〈例如第27節右腳踏→，左腳踏↑〉第52節的情況同樣，應只用一隻腳踏↓。

注意點〈4〉

末段的情況和第27節相似，但是軸心腳則要放在←。

INTRO

Maniac 難易度 8

注意點〈1〉

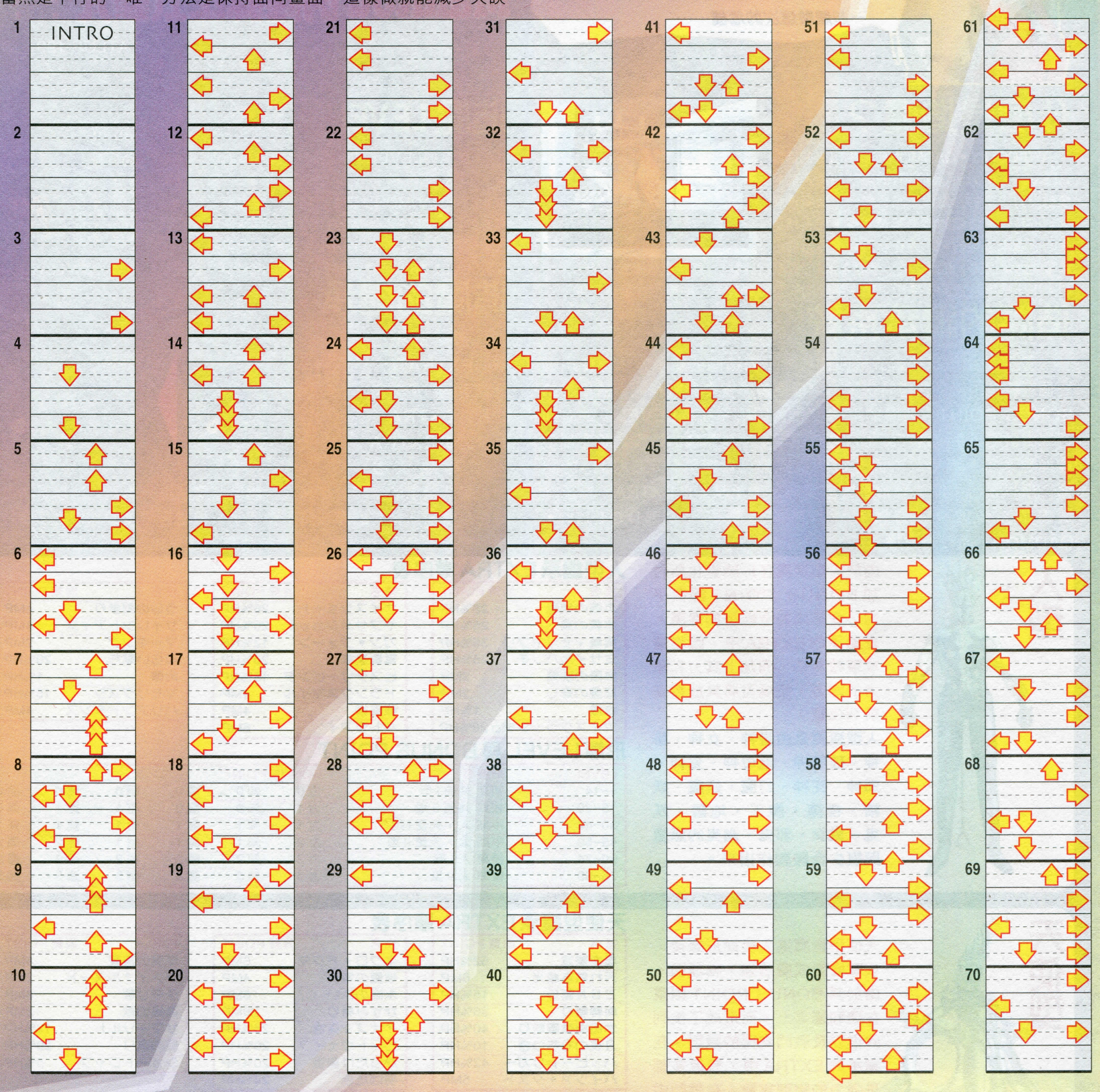
高速的節奏加上大量的同時踏會令體力嚴重消耗，請小心。但是同時踏不太複雜的，這一點可以放心。

注意點〈2〉

使用關東步的玩者(即是保持有一隻腳在中間位置，詳細解析請參閱上一期《遊戲誌》)跳的時候可能會更感吃力，因為會經常小跳來代替換腳，體力消耗就更大。

注意點〈3〉

第55節開始便是最大的難關，因為之後的全部都是8分音，若能全部記下箭咀的排列當然最好〈編按：騙子！這是甚麼攻略啊？〉，不過這當然是不行的，唯一方法是保持面向畫面，這樣做就能減少失誤。



次回預告

Edit 模式首度曝光！終極隱藏曲出場！敬請密切留意！

製造商：ATLUS 發售日：發售中
售價：6800日圓
RPG/對應PocketStation

TEXT：假 • 惡魔召喚師—MARKS
鳴謝：真 • 惡魔召喚師 福田FUKUDA

HI！我就是遠野瞳，即是ヒトミ，既然史政在上期介紹過自己，而身為SOUL HACKER女主角的我當然亦不會執輸。今次我和史政亦將會經歷不同的危險，不過卻在當中發現Manitou（門倉）的陰謀。陰謀中的受害者不單有天海市的市民，而史政的父親和SIX亦被這個陰謀所害，想知道Manitou有什麼陰謀，以及SIX他們能否獲救的話，就跟著和我們一起體驗這次的危機……

Manitou的陰謀正式曝光！！

什麼是造魔？

由DOLLY • QADMON所誕生出來的造魔之LEVEL、能力值、所持有的魔法和特定的特技都沒有設定的。當與惡魔合體時，造魔便會得到成長，而造魔的能力等都要視乎玩者所選擇的惡魔來決定的，不過在新月時進行合體的造魔能力會很弱。除此之外，造魔在最初的誕生合體時，將決定造魔會以能力平均的人型、速度特快的天使型、魔法強勁的龍型或物理為主的獸型作最終形態。

造魔的繼承系統

造魔的繼承系統會分成四個種類，而造魔的繼承方法會使用哪一個系統是由誕生合體時決定，這樣便會影響令參數和能力值增加的BONUS POINT。造魔的形態變化會因哪系統的LEVEL設定而進行。由於繼承系統會在誕生合體時決定，所以怎樣的造魔合體亦都不能換更系統，而另一方面，每個系統都只會繼承特定EXTRA的關係，所以系統不能改變會影響造魔無法繼承某些的EXTRA。為了令造魔的系統改變，必須在新月時將造魔再次變回DOLLY • QADMON，而從新選擇系統。

造魔LEVEL

造魔的LEVEL是會因合體的惡魔而改變，但亦都會以特定的法則來進行。當DOLLY • QADMON作誕生合體時，會由惡魔那方的LEVEL決定。當2身或3身合體時便以造魔和惡魔雙方面的LEVEL平均值。如果造魔有LEVEL 36，而惡魔則有LEVEL 60的話，合體後的造魔便會是LEVEL 48。

造魔的繼承

造魔優先繼承的EXTRA只會是該系統所決定的那些EXTRA，而以外的EXTRA一切都無法繼承。魔法繼承的系統會在每次合體時將魔法進行更新，所以基本上造魔在合體前所持有的魔法將不會繼承，但當合體後的六個魔法特技欄欄位還有空位時，便會將合體前所持的魔法由上順序繼承。

人型

由於人型造魔在形態變化所付加BONUS POINT都很平均，令其成為全能型的造魔。在繼承的EXTRA中，因物理攻擊較為多，而加上其力和耐力的能力，所以可將其放置在前列位置。

人型造魔是由魔神、女神、秘神、破壞神、地母神、鬼神、邪神、死神、幻魔、妖魔、妖精、夜魔、魔王、地靈、妖鬼、鬼女、邪鬼、幽鬼的惡魔與誕生合體製作出來。

人型繼承EXTRA順序表

技名	消費POINT
忠義の銃擊	25%HP
忠義の業	25%HP
奧義マモリヤブリ	35%HP
ミサイルパンチ	25%HP
無限の挑發	2MP
惡魔の脅し	2MP
自爆	1%HP
アイスクラッシチュ	26%HP

技名	消費POINT
ナイスショート	26%HP
ヤブサメショット	26%HP
ガン • フォーン	12%HP
電擊裏掌	20%HP
ヒステリーピンタ	15%HP
ドランクスマイル	4MP
催眠術	4MP
ペトラアイ	6MP

技名	消費POINT
うしの刻參り	4MP
サイレントアイズ	4MP
マーキング	2MP
ねらい擊ち	20%HP
肉彈	1%HP
マモリクズシ	15%HP
バリアントダンス	4MP

形態LEVEL與BONUS POINT

LEVEL	形態名	BONUS POINT					
1~14	初期 共通I型	力0	知0	魔0	耐0	速0	運0
15~29	初期 共通II型	力1	知0	魔0	耐1	速1	運0
30~44	中期 人、天使I型	力1	知1	魔1	耐1	速1	運1
45~59	中期 人、天使II型	力2	知1	魔1	耐1	速2	運2
60~74	後期 人I型	力2	知2	魔2	耐2	速2	運2
75~99	後期 人II型	力3	知3	魔3	耐3	速3	運3

天使型

天使型造魔進入後期形態後，攻擊會變成魔法強、物理弱。由於其BONUS POINT則重在速和運之上，而形成了後列回復以及戰鬥支援的類型。在繼承的EXTRA中，有很多都是強力的物理攻擊，在戰鬥中亦可以利用。

天使型造魔是由大天使、天使、墮天使、靈鳥、妖鳥、凶鳥的惡魔與誕生合體製作出來。

天使型繼承EXTRA順序表

技名	消費POINT
虛空擊波	52%HP
污れ無き威光	6MP
三日月斬り	15%HP
回轉斬り	36%HP
木田端微塵斬り	40%HP
月夜のもちつき	10%HP
ハッピートリガー	42%HP
バイツァ • ダスト	5MP

技名	消費POINT
ネクロ • ドクマ	6MP
破魔の雷光	4MP
永眠の誘い	8MP
かすみ斬り	26MP
イナズマ突き	25%HP
ヒートウェイブ	20%HP
からたけ割き	20%HP
羽ばたき	24%HP

技名	消費POINT
惡魔の產聲	4MP
ファイナルヌード	2MP
子守り歌	6MP
高揚の歌	2MP
サマーソルト	12%HP
回の蹴り	20%HP
ショートジャブ	5%HP

形態LEVEL與BONUS POINT

LEVEL	形態名	BONUS POINT					
1~19	初期 共通I型	力0	知0	魔0	耐0	速0	運0
20~34	初期 共通II型	力1	知0	魔0	耐1	速1	運0
35~49	中期 人、天使I型	力1	知1	魔1	耐1	速1	運1
50~59	中期 人、天使II型	力2	知1	魔1	耐1	速2	運2
60~69	後期 天使I型	力2	知2	魔1	耐1	速3	運3
70~99	後期 天使II型	力3	知3	魔2	耐2	速4	運4

龍型

龍型造魔在後期形態的攻擊亦都變成魔法強、物理弱。由於BONUS POINT的重點放在魔力和知力上，而繼承EXTRA亦都以魔法為主，所以龍型是魔法攻擊類型的造魔。

龍型造魔是由龍神、龍王、邪龍、神樹、妖樹的惡魔與誕生合體製作出來。

龍型繼承EXTRA順序表

技名	消費POINT
忠義の火炎	12MP
忠義の冰結	12MP
忠義の雷擊	12MP
忠義の衝擊	12MP
水の壁	5MP
火の壁	5MP
光の壁	5MP

技名	消費POINT
闇の壁	5MP
サイコバリアー	2MP
火碎烈風破	6MP
アイオンの雨	6MP
サンダーボルト	6MP
惡魔の一喝	4MP
まきつき	18%HP

技名	消費POINT
押しつぶし	10%HP
ファイアブレス	2MP
アイスブレス	2MP
放電	4MP
ソニックブーム	2MP
マイトブレス	2MP

形態LEVEL與BONUS POINT

LEVEL	形態名	BONUS POINT					
1~9	初期 共通I型	力0	知0	魔0	耐0	速0	運0
10~24	初期 共通II型	力1	知0	魔0	耐1	速1	運0
25~44	中期 龍、獸I型	力2	知0	魔1	耐1	速1	運1
45~59	中期 龍、獸II型	力2	知1	魔2	耐2	速1	運1
60~69	後期 龍I型	力2	知2	魔3	耐2	速1	運2
70~99	後期 龍II型	力3	知3	魔4	耐3	速2	運3

獸型

由於獸型造魔的攻擊則與天使型、龍型剛好相反，物理強、魔法弱，所以繼承EXTRA大部份都會物理攻擊類型。因其BONUS POINT大多分配到力和耐力，所以最適合放在前列作盾，但另一方面其魔法弱的特性則必需有後列的支援。

獸型造魔是由神獸、聖獸、魔獸、珍獸、妖獸的惡魔與誕生合體製作出來。

獸型繼承EXTRA順序表

技名	消費POINT
雷震王母の蹴り	52%HP
丸かじり	52%HP
惑いの千鳥足	35%HP
忠義の業	25%HP
忠義の斬擊	25%HP
闇討ち	38%HP
端杯手の突き	15%HP
緑のだえき	38%HP
九十九針	20%HP

技名	消費POINT
ベノンザッパー	18%HP
大暴れ	18%HP
ねんえき	28%HP
惡魔の齒ぎしり	4MP
醉神の一蹴り	12%HP
ベイパロンの氣	5MP
毒ガスブレス	4MP
ついばみ	12%HP
引っかき	22%HP

技名	消費POINT
折りたたみ	22%HP
バララ・ウェブ	3MP
ツイスターキック	12%HP
パララアイ	2MP
ねじ切り	15%HP
かみつき	15%HP
臭い息	2MP
体当たり	10MP

形態LEVEL與BONUS POINT

LEVEL	形態名	BONUS POINT					
1~9	初期 共通I型	力0	知0	魔0	耐0	速0	運0
10~19	初期 共通II型	力1	知0	魔0	耐1	速1	運0
20~34	中期 龍、獸I型	力2	知0	魔1	耐1	速1	運1
35~49	中期 龍、獸II型	力2	知1	魔2	耐2	速1	運1
50~69	後期 獸I型	力3	知1	魔2	耐3	速2	運1
70~99	後期 獸II型	力5	知1	魔2	耐5	速3	運2

特殊合體

造魔除了可以變成人型、天使型、龍型和獸型之外，還可以與特定惡魔合體來產生出英雄和猛將兩個特殊類型。它們不單擁有自己的強勁EXTRA，而且更可以和御魂合體來提升能力（造魔形狀是不能和御魂合體）。

英雄

英雄合體是需要有一定以上LEVEL的造魔與特定惡魔合體，令英雄的亡魂寄宿在造魔身上。英雄除了會有各式各樣的獨有EXTRA外，而能力更會比同LEVEL的惡魔為高。

英雄合體法則

英雄名	組合
コウテイ（LV83）	地母神セイオウボ（LV81）×造魔（LV80以上）
ラーマ（LV77）	魔神ヴィシュヌ（LV84）×造魔（LV70以上）
サラディン（LV68）	威靈アリラト（LV82）×造魔（LV60以上）
ジークフリート（LV61）	魔神ルーグ（LV51）×造魔（LV50以上）
ジャンヌ・ダルク（LV54）	威神ブラックマリア（LV55）×造魔（LV40以上）

猛將

猛將合體亦和英雄合體同樣需要造魔有一定以上的LEVEL與特定惡魔合體，不過有一點和英雄合體不同的就是必須在新月時進行合體。猛將不單會有自己的特殊EXTRA，而且其戰鬥能力極高。

猛將合體法則

英雄名	組合
マサカド（LV81）	威靈ハチマン（LV76）×造魔（LV80以上）
ロンギヌス（LV65）	大天使メタトロン（LV80）×造魔（LV70以上）
ヨシツネ（LV57）	威靈ハチマン（LV76）×造魔（LV60以上）
ハゲネ（LV51）	邪龍ファフニール（LV56）×造魔（LV50以上）
ラリョウオウ（LV44）	龍神セイリュウ（LV46）×造魔（LV40以上）

CHAPTER 7……LEON 自動車工場

POINT 1—追擊 MOOWIS

在打倒第二次攻擊史政們的MOOWIS後，便立刻逃走了。不過瞳在臨離開時卻在地上拾到由MOOWIS身上掉下來的部件，為了可以從部件中知道MOOWIS的所在地，便將部件帶回巢穴。在同伴的研究下，原來部件上的標記就是LEON(レオン)自動車工場所用的。因為SPOOKIES認為MOOWIS身處地可能和Phantom Society有關，而擔心兩人的安全，於是SPOOKIES他們便一起往LEON自動車工場來進行協助。

POINT 2—在自動車工場的探索

當到達LEON自動車工場之後，便發現四周漆黑一片，而由於在漆黑中行走會比較危險，所以唯有分開三組搜索主電源室，去開啟電源令四周變得明亮。在尋找中途遇見一名職員，從他口中知道曾見到有機械人乘電梯走到其他層數，但現在因沒有電力，所以暫時不能使用。兩人在漆黑的環境中終於找到主電源室，原來SPOOKIES和LUNCH正開啟電源。

POINT 3—終於找到 MOOWIS

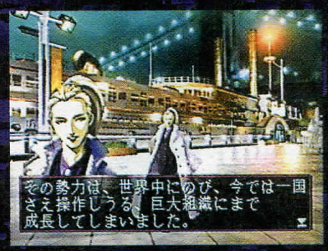
當走到升降機前，史政他們再次遇上麗鈴舫，而她知道史政們來這裏的原因後便走了。乘升降機到二樓的史政在中途遇上了LUNCH，而他告訴史政這裏有部份的路已被人破壞。在走到對面的升降機時，便會發現升降機亦因沒有電源而不能使用，唯有上三樓看看。在三樓的走廊發現地上有發光的東西，而拾起後才知道是一張緊急用電源室鎖匙。史政帶着剛才拾到的鎖匙便走到三樓的緊急用電源室開啟電源。利用二樓那部升降機上到四樓的史政終於在該層的監察室找到以另一個機械人出現的MOOWIS。

POINT 4—想找回記憶的 NEMISSA

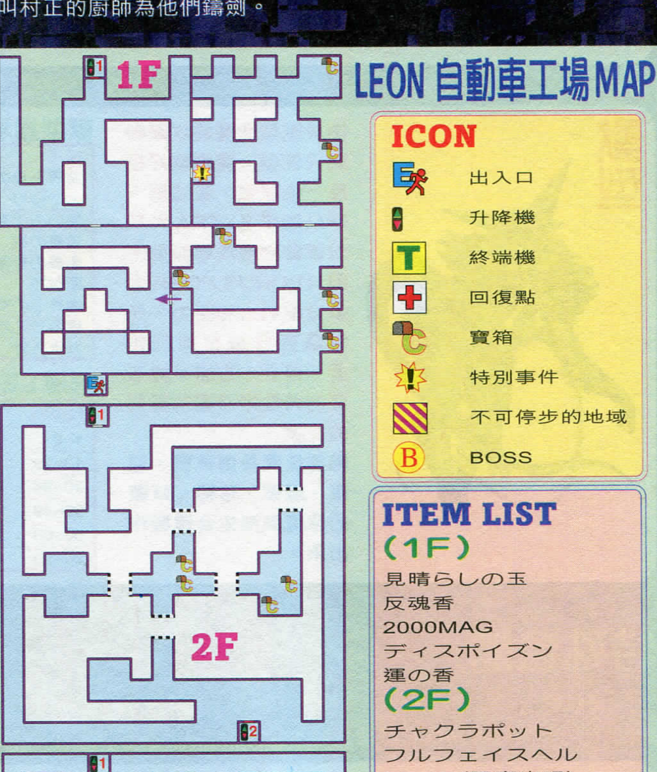
戰鬥後，再次被打敗的MOOWIS便利用電腦網絡逃去，二人為了消滅MOOWIS亦走進VR旅程，途中NEMISSA卻被一些記憶令到十分痛苦，最後二人亦能找到身受重傷的MOOWIS。在他消失前前說出將會有其他人對付NEMISSA。離開VR旅程後，史政又再次遇見麗鈴舫，原來她今次的目的是為了調查Phantom Society而非消滅惡魔，並說如想知道更多有關Phantom Society的事便可以找正身處業魔殿的MADAM銀子。

POINT 5—得到無銘之刀

在監察室會合SPOOKIES們後，他們便決定先回巢穴與失去蹤影的YU-ICHI，而史政二人則到業魔殿。在業魔殿的MADAM銀子告訴史政Phantom Society的勢力足以操控一個國家，而且亦正在成長中，銀子為了向以Phantom Society作為敵的史政二人給予小小的協助，便將無銘之劍送給史政，並叫二人到業魔殿的廚房找一名叫村正的廚師為他們鑄劍。



LEON 自動車工場MAP



ICON

- 出入口
- 升降機
- 終端機
- 回復點
- 寶箱
- 特別事件
- 不可停步的地域
- BOSS

ITEM LIST

(1F)
見晴らしの玉
反魂香
2000MAG
ディスポイズン
運の香

(2F)
チャクラポット
フルフェイスヘル
ソーマ(惡魔出現)
反魂香

(3F)
知恵の香
ダイアモンド
魔反鏡
見晴らしの玉
地返しの玉
テオメトル

BOSS…MOOWIS

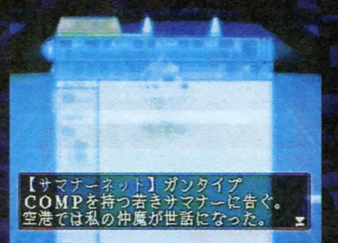
與家前同樣集中攻擊NEMISSA，所以NEMISSA需要徹底防禦，而每TURN使用回復魔法。可以針對其電擊的弱點來攻擊，不過要小心其使出的メギドラ和マハ•ラギオン，如果有魔法和火炎弱的仲魔就不要給他們參戰。

HP/MP 3812/1112
相性：技、槍擊無效/電擊弱
所持魔法&特技：アギ/アギラオ/マハ•ラギオン/メギド/メギドラ/シー•マーカー/デストロイバイル

CHAPTER 8……天海FLOAT

POINT 1—FINNEGAN的挑戰書

當離開業魔殿時，便收到SPOOKIES的電話，叫史政立刻回巢穴有要緊的事商討。既然有緊要事發生，史政便跑回巢穴，之後得知是FINNEGAN(フィネガン)利用SUMMONER'S NET留下了一封想與手持槍形COMP的年青召喚師在天海ベイ的天海FLOAT(フロート)作一對一決鬥的挑戰書。雖然史政可以不理會這封挑戰書，但SPOOKIES發覺這個MAIL之前有被開啟過的跡象，所以懷疑YU-ICHI看過這MAIL後而逞威獨自走到FINNEGAN那裏。擔心YU-ICHI安全的SPOOKIES們唯有到天海FLOAT走一趟。



POINT 2—YU-ICHI真的被捉了

由於天海FLOAT是不能夠直接到達，所以必需走到天海空港BIF的火車站乘搭FINNEGAN預先安排的火車，但當到達火車站時卻收到FINNEGAN的電話，他警告史政只准和NEMISSA同行，並吩咐馬上到天海FLOAT的資材置場，之後發現這電話原來是由YU-ICHI的手提電話打來，SPOOKIES為了YU-ICHI的安全唯有讓史政二人前往。

POINT 3—與FINNEGAN的決戰

二人從天海FLOAT的職員身上打聽到13F的三個閘關掣能夠打開ABC三扇閘門，而資材置場的位置就在C閘門內的13F。不過當走到開啟C閘的閘關掣前，在地上卻發現YU-ICHI經常帶着的帽子。最後在C閘門13F的資材置場裏終於找到FINNEGAN。原來這次決鬥是為了他的自尊，而不是Phantom Society的計劃。在決定前他會問史政一個問題，而答覆將影響決鬥的方式。當獲得勝利後，史政便帶着呆滯的YU-ICHI回到火車站會合SPOOKIES他們，YU-ICHI在SIX的責罵後先行回去，而SPOOKIES全體亦隨時返回巢穴。

天海FLOAT MAP

ICON

- 出入口
- 升降機
- 終端機
- 回復點
- 寶箱
- 特別事件
- 升降板
- BOSS

ITEM LIST

(1F)
魔反鏡
チャクラポット

(5F)
メ・パトラの石
チャクラポット×2
3000MAG
見晴らしの玉
1000MAG

(13F)
2000MAG
SCE防護マスク
反魂香

天海FLOAT 1F

BOSS…FINNEGAN

如史政選擇一對一，FINNEGAN就會召喚和主角同樣的仲魔；而選擇與NEMISSA一起作戰，FINNEGAN則會召喚自己那些LEVEL較高的仲魔。最好就是選擇後者，因可避免攻擊同屬性的仲魔，而且經驗值高和可以利用破魔簡單解決它們，不過不要放置會被FINNEGAN一招「造魔燒卻」擊倒的造魔在這場決鬥裏。

HP/MP 1306/212
相性：破魔、呪殺、精神、神經、魔力無效
所持魔法&特技：ショートジャブ 回し蹴り 電擊裏拳 ねらい擊ち 造魔燒卻

天海FLOAT 5F

天海FLOAT 13F

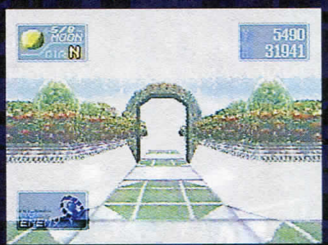
SPECIAL 2……VIRTUAL PARK

POINT 1—進入 VIRTUAL PARK

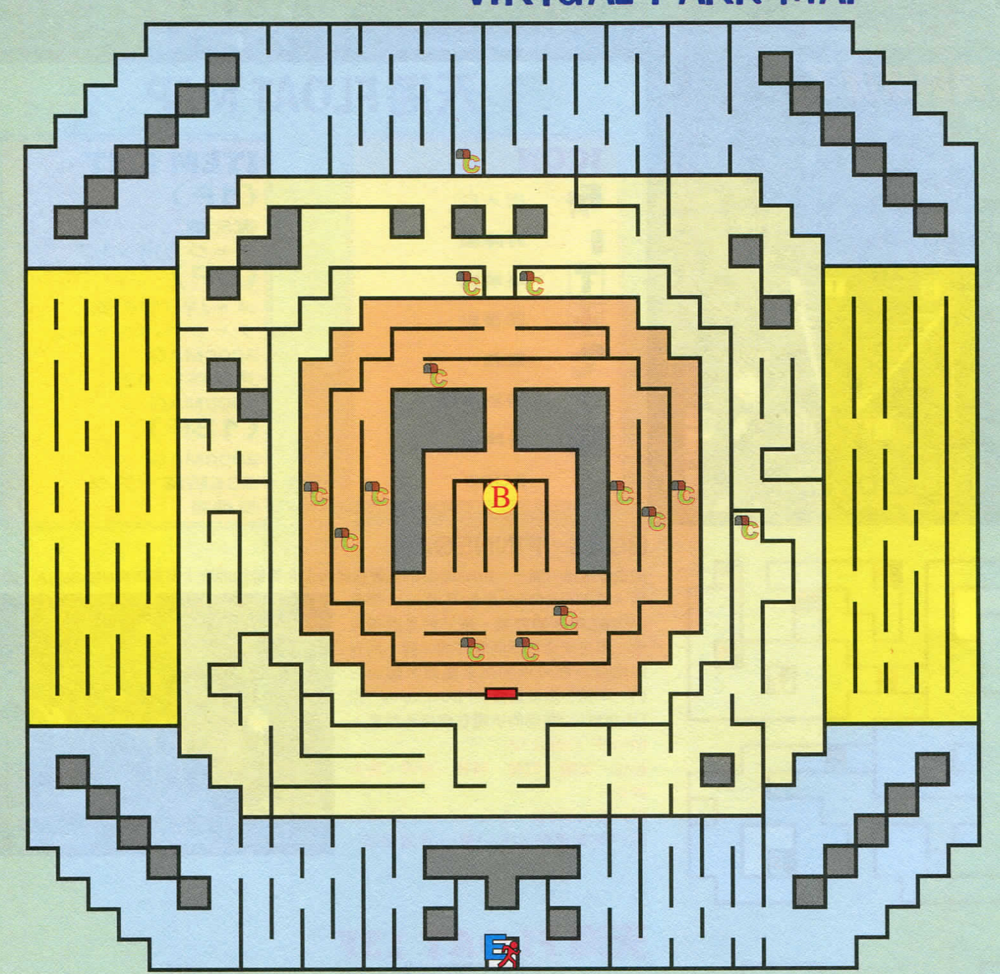
當天海FLOAT事件完成之後，史政ID被刪除的EVENT便會發生，而史政終於透過EL-115的兩名盜網高手幫助而取得偽造ID，隨後回到巢穴時便會收到E-MAIL。史政從MAIL中卻得到進入映畫館裏VIRTUAL PARK的ACCESS CODE，原來VR PARK的象征樹—OMPHALOS正在暴走。

POINT 2—VR PARK

在VR PARK裏，途中是不會遇到惡魔的，而只有寶箱才會出現。史政發現地圖兩則的不能開啟MAP地區是不能向前行來通過，則需要繞路而行，因如直行便會被轉送至地區的閘門前。在進入中央地區之前，必須通過一扇有特定條件才會開啟的閘門，而條件就是需要在新月時才可進入。



VIRTUAL PARK MAP



ICON

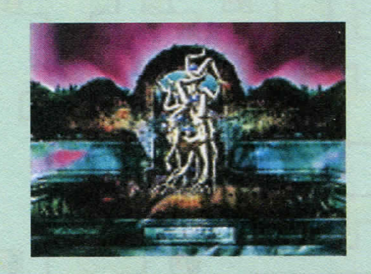
- 黑暗區域
- 出入口
- 回復點
- 寶箱
- 不可開啟MAP
- BOSS

反魂香
ディストーン
ディスポイズン
見晴らしの玉
運の香（惡魔出現）
魔反鏡（惡魔出現）
知恵の香（惡魔出現）
物反鏡（惡魔出現）
ソーマ（惡魔出現）
スタングレネード（惡魔出現）
チャクラポット×2
ダイアモンド

BOSS…妖樹 OMPHALOS

這個OMPHALOS的LEVEL會比之前的BOSS FINNEGAN為低。弱點就是仲魔持有的EXTRA，以及物理攻擊，而加上提升己攻擊力的タル•カジャ和減低敵防禦力的ラク•ンダ，就能簡單地解決它。

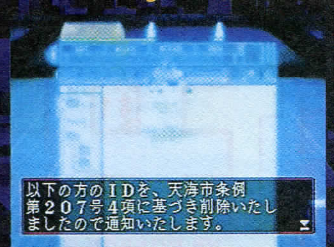
HP/MP 2737/302
相性：呪殺無效/技弱
所持魔法&特技：マハ•ラギオン　惡魔の產聲 ネクロ•ドグマ バリアントダンス　臭の息



CHAPTER 9……VIRTUAL HORROR HOUSE

POINT 1 — Phantom Society的警告

回到巢穴的史政們正在傾談的時候，突然有一封由住民管理局的MAIL，內容是說因違反了天海市條例，所以史政在天海市的ID會消除，SPOOKIES認為這是Phantom Society為了阻礙史政的活動空間而給予的警告，因為沒有ID是不能進行購物、提取儲款、以及使用儲存點，所以SPOOKIES便叫史政二人在SIX的家找SIX和聯絡YU-ICHI回來巢穴一起進行商議。



POINT 2 — 被攝取靈魂的真悟

到達SIX住在二上門東的大廈之後，便走進他的家中找他回巢穴。雖然NEMISSA不繼喚叫他，但他卻毫無反應，後來終於發現他亦和友子同樣被攝取靈魂，而電腦畫面正顯視映畫館內的VR HORROR HOUSE(VRホラーハウス)，瞳估計SIX的靈魂在VR HORROR HOUSE中被攝取。最後唯有返回巢穴將這事告知SPOOKIES。

POINT 3 — 往 VR HORROR HOUSE去

當告知SPOOKIES時，LUNCH便說最近天海市有很多人染上和SIX同樣的怪病，而SPOOKIES見到情況不妙，立即叫史政二人到EL-115取得偽造ID。不過在行出貨車時剛巧碰上LUNCH的父親，而他是為了詢問LUNCH有否擅自取走在研究所的Krypto晶片，當聽到NEMISSA那含糊地承認的說話後便走了。史政在取得偽造ID之後，就立即進入PARADIGM X。在VR HORROR HOUSE的一樓遇上三位蒼老的接待員，他們說當人有不愉快回憶時，就會在心裏衍生出惡魔，而現在裏面有一名叫真悟(シンゴ)的小孩，正好SIX的本名亦是真悟，他們叫史政到一樓的三間記憶房間搜索。

POINT 4 — 真悟的記憶

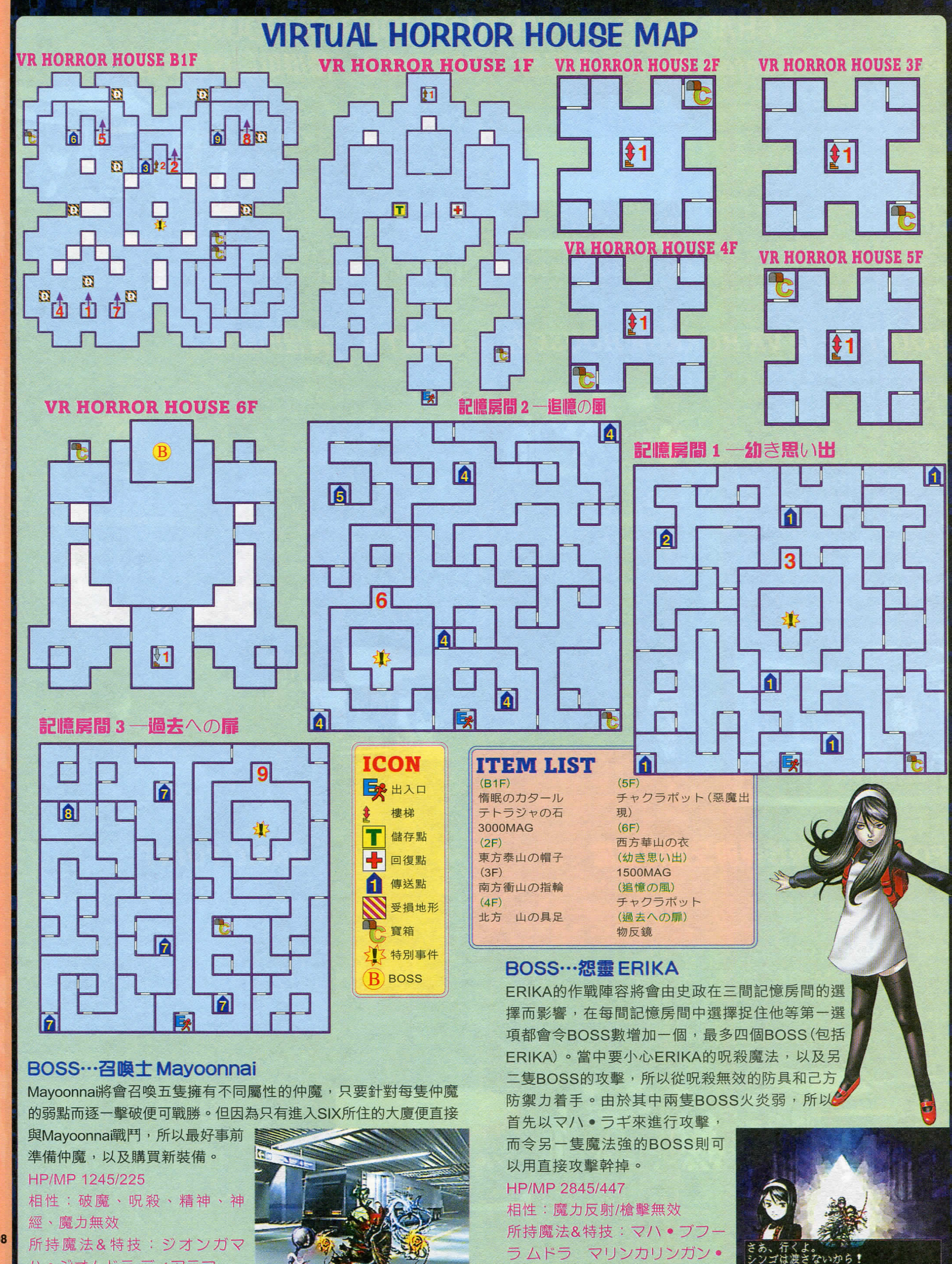
在一樓的回想幼年時、追憶之風、過去之扇三間記憶房間中，都會存在一些真悟的不愉快記憶。史政在三間記憶房間中都利用了當中轉送點的轉移而到達有真悟的記憶的房間。史政二人在見到真悟時都可以選擇捉住他或看看他的樣子兩種選項(會影響BOSS陣容)，但最後真悟都被神秘女孩帶走。當通過三間記憶房間後，史政就只剩下六樓還未走過，而隨着樓梯便可到達六樓。當調查面對着樓梯的鏡子時，阻止通往房間的阻礙物便會移走。在該房間中終於發現呆滯的SIX和叫エリカ的女孩，她為了不被史政帶走SIX，而製造了魔法屏障包圍SIX。最後亦能戰勝她，而解救SIX的靈魂。

POINT 5 — 被炸彈的芝濱停車場

解決了VR HORROR HOUSE事件之後，史政便立刻走到SIX的家裏，看見SIX那安然無恙的樣子終於可以放心。眾人回到停車場的巢穴後，便談論有關SIX的事情，其中LUNCH更在醫院的資料庫中發現已有很多人染上有和SIX同樣特徵的怪病，但當聯想起來建設PARADIGM X的ALGON SOFT會否和Phantom Society有關時，貨車外傳來了一些聲音，原來是Phantom Society派來的殺手—召喚士Mayoonnai。打敗Mayoonnai後，才發現停車場內的燃料桶旁放置了塑膠炸彈，SPOOKIES便立刻吩咐LUNCH等人盡快逃離現場，而他和SIX就負責解拆那些炸彈。史政在外面等候時，停車場突然爆炸，幸好SIX二人能及時逃出，而為了不被Phantom Society知道組織的行蹤，便決定將巢穴移到由良島的倉庫。

BASIC POINT

史政在VR HORROR HOUSE的二至六樓寶箱裏，將會拾到四件以山來命名的防具，而這就是史政第一套得到的防具系列—四靈山，它們的特點就是如四件防具同時穿在NEMISSA身上，各能力參數都會得到額外提升，但如四件防具不是一起穿上的話，一些參數便會被減低。除了四靈山防具系列之外，其實在遊戲中還會有二套防具，其中的一套叫將門的防具系列將會在稍後的故事中得到，而另一套四方神的防具系列則需要從魔晶變化中着手。



ITEM LIST

(B1F)
惰眠のカタール
テトラジャの石
3000MAG

(2F)
東方泰山の帽子

(3F)
南方衡山の指輪

(4F)
北方　山の具足

(5F)
チャクラポット（惡魔出現）

(6F)
西方華山の衣

（幼き思い出）
1500MAG

（追憶の風）
チャクラポット

（過去への扉）
物反鏡

BOSS…怨靈 ERIKA

ERIKA的作戰陣容將會由史政在三間記憶房間的選擇而影響，在每間記憶房間中選擇捉住他等第一選項都會令BOSS數增加一個，最多四個BOSS（包括ERIKA）。當中要小心ERIKA的呪殺魔法，以及另二隻BOSS的攻擊，所以從呪殺無效的防具和己方防禦力着手。由於其中兩隻BOSS火炎弱，所以首先以マハ•ラギ來進行攻擊，而令另一隻魔法強的BOSS則可以用直接攻擊幹掉。

HP/MP 2845/447
相性：魔力反射/槍擊無效
所持魔法&特技：マハ•ブフーラ ムドラ　マリンカリンガン•ビーム ハテナ•ボックス

BOSS…召喚士 Mayoonnai

Mayoonnai將會召喚五隻擁有不同屬性的仲魔，只要針對每隻仲魔的弱點而逐一擊破便可戰勝。但因為只有進入SIX所住的大廈便直接與Mayoonnai戰鬥，所以最好事前準備仲魔，以及購買新裝備。

HP/MP 1245/225
相性：破魔、呪殺、精神、神經、魔力無效
所持魔法&特技：ジオンガマハ•ジオムドラ ディアラマ

CHAPTER 10 ―あかね MALL

POINT 1 ―非常焦急的瞳

將巢穴遷移到由良島倉庫之後，SPOOKIES發覺還未通知YU-ICHI巢穴已遷移，所以SPOOKIES想以E-MAIL進行通知，但後來LUNCH認為PARADIGM X會比較好，而當正在討論的時候，史政的電話便響起來，原來是妹妹友子打來的，不過她驚恐地說父親突然發狂，並與其他同樣發狂的市民緊集在あかねMALL(モール)。當瞳得知這事件後，便焦急的向SPOOKIES提出快點到あかねMALL的建議。

POINT 2 ―發狂的市民

當進入あかねMALL時，便立刻見到像瘋婦的市場出現，估計他們是LUNCH所說患上怪病的市民，不過瞳記得患病者好像不能活動所以產生懷疑。史政本想利用左邊那扇通往倉庫，但大門卻被鎖上了，而從那看守的職員打聽到之前曾有人走向倉庫那處，以及大門鎖匙被收藏在右邊的水果架上。在仔細搜索下終於找到鎖匙，而走到倉庫1繼續尋找父親的下落。據職員表示這裏會有紅黃藍三種顏色的閘門，而它們都可以利用入口附近房間內的控桿來開啟，但每次只可開啟其中兩種顏色的閘門。史政終於在拉動黃藍兩支控桿後，通過倉庫1而到達倉庫2。

POINT 3 ―終於找到父親了

史政在倉庫2內亦發現同樣有紅黃藍三種閘門，但可以暫時拉動的控桿就只有黃藍的其中一支，而從清潔工人口中得知另外的紅色控桿就需要在拉動黃色控桿後才可找到。在開啟紅色閘門之後，史政便能夠乘升降機到收容所BIF。不過收容所BIF卻遇到一名女職員，她說史政二人因使用藥物份量不足，而離開了睡眠狀態，並叫二人返回睡覺，史政當然可以選擇違反或服從。在女職員走了不久，史政終於找到發狂的父親，而NEMISSA的一擊便暫時令父親暈倒。為了調查あかねMALL的秘密，而將父親暫留在這裏。

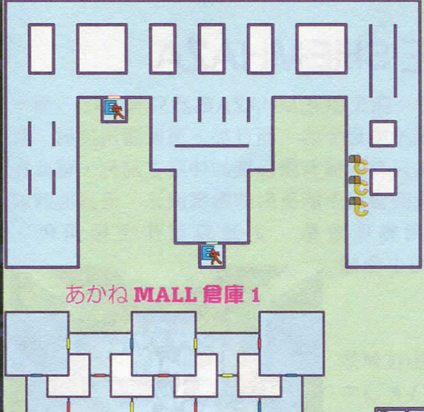
POINT 4 ―再次遇上助六

將父親放置在安全的地方之後，不久便遇上一名Phantom Society的低級召喚師，而他以為是自己的同伴對史政說在不久前有人闖入這裏，如不能逮捕的話，就把其殺掉。在收容所B2F的盡頭便是冷凍保管室，而瞳在裏面再次聽到在倉庫1出現的怪聲，原來聲音是由旁邊的電腦控制的，不過由於它利用了密碼來保護，所以無法關掉。突然傳來了一把男子聲音，同時電源亦被截斷，原來是正尋找麗鈴舫的助六所做，而他為了調查怪病和Phantom Society有否關係而來這裏。他更說這冷凍保管室有將人冷藏的裝置，而可能和患病者有關，並叫史政調查天海市的電腦使用晶片―Krypto。在助六離開之後，史政便帶着毫無意識的父親回家。

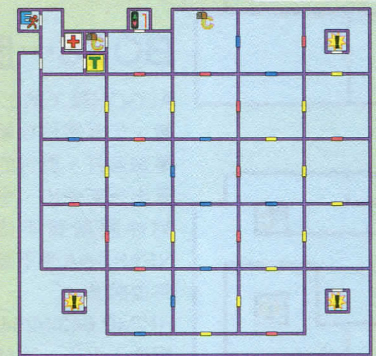
あかね MALL MAP

あかね MALL 購物中心

あかね MALL 倉庫 1



あかね MALL 倉庫 2



收容所 B1F

收容所 B2F

ITEM LIST

(購物中心)
純米唐獅子
本釀造まんさく
裏ロのカギ

(倉庫 1)
チャクラドロップ
まんだらメロン

(倉庫 2)
テオメトル
ロブスターテイル

(收容所 B1F)
ディスパライズ
チャクラポット
耐力の香（惡魔出現）
ハッピーサンダル

ICON

出入口
升降機
終端機
回復點
傳送點
寶箱
特別事件

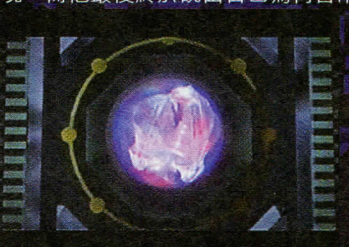
CHAPTER 11 — ALGON 精工

POINT 1—揭開晶片的秘密

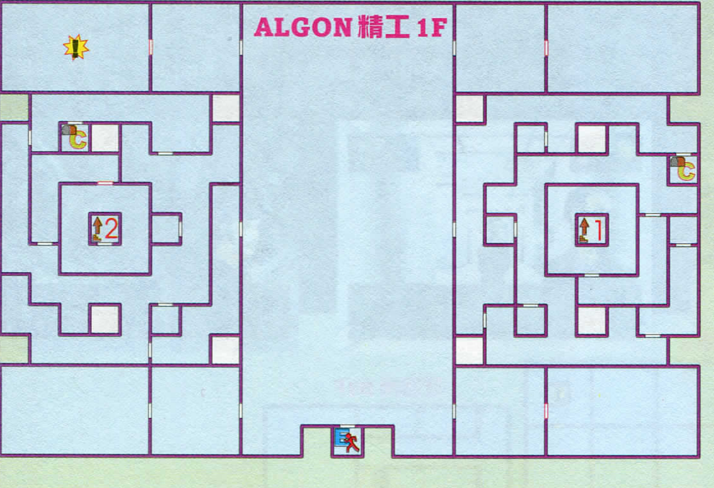
史政在返回由良島的巢穴後，便將助六對他說的話告訴其他成員，由於他們都覺得Krypto晶片可能和最近流行的怪病有關，而且它和PARADIGM X同樣是天海市市民經常使用，所以估計兩者可能隱秘的關係。SPOOKIES見到大家意見一致，便叫LUNCH從電腦中拆掉那顆由他父親研究所得來的晶片來進行調查，而同時YU-ICHI亦回到巢穴。當拆開晶片的外部配件時，晶片的中間突然飛出粉紅色的飛蟲，但這情景就只有NEMISSA和YU-ICHI見到，而其他人卻察覺不到。其後SIX提出到北面的ALGON精工進行調查的建議，而藉此見到Krypto的生產過程，其後LUNCH亦贊成這次會為難他父親的調查，眾人便起程到ALGON精工。

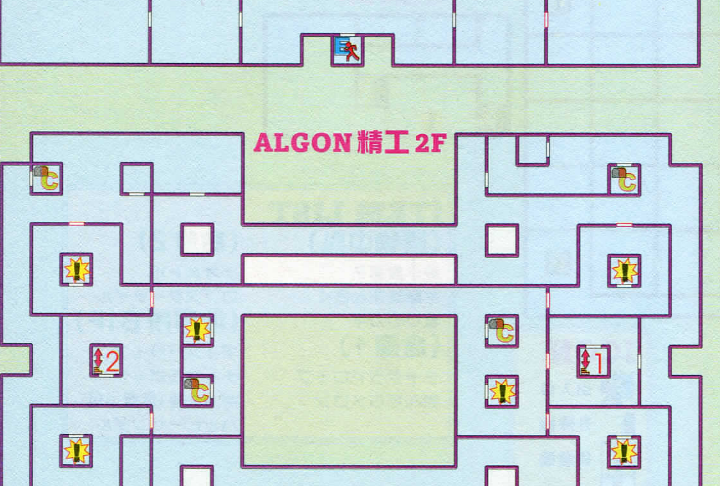
POINT 2—秘密的調查

當史政到達ALGON精工之後，發現入口已被鎖上，需要利用專用卡片鎖匙來開啟，但之後卻被LUNCH簡單的解開。由於進入第三生產線時會職員趕走，而其他生產線又被鎖上，史政便走到二樓將它們的鎖解除，但已經解除的第二、四生產線並沒有想看的東西，只剩下左上角的第一生產線，不過可以解除的管制室卻位於被A閘包圍的地方，唯有走到三樓的另一邊樓梯落二樓將鎖解除。在第一生產線中，SPOOKIES他們發現晶片確實有光命體存在，這時LUNCH的父親出現，而他最後終於說出自己為何會幫助史政他們去調查這事件。



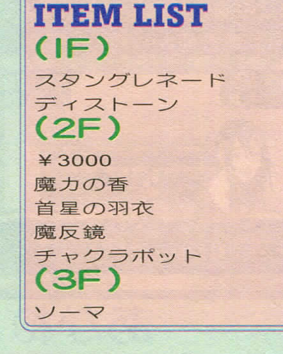
ALGON 精工 MAP





ICON

- 出入口
- 升降機
- 終端機
- 回復點
- 寶箱
- 特殊事件
- BOSS



ITEM LIST

(IF)
スタングレネード
ディストーン
(2F)
￥3000
魔力の香
首星の羽衣
魔反鏡
チャクラポット
(3F)
ソーマ

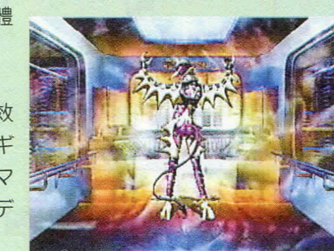
BOSS…魔王 SHEMHAZA

ALGON精工的工場長—魔王SHEMHAZA雖然只有自己一個作戰，但其魔法攻擊力是不能看少的，而且加上溫度魔法反射，就更加難打。對付的方法只有放擁有魔反鏡的仲魔在前列，藉此在其出招前使出，令其食回自己不能反射的電擊魔法，而其他的前列仲魔則要不繼使用物理攻擊，史政只可作主援角色，NEMISSA便不斷使用小全體回復魔法。

HP/MP 6434/2548

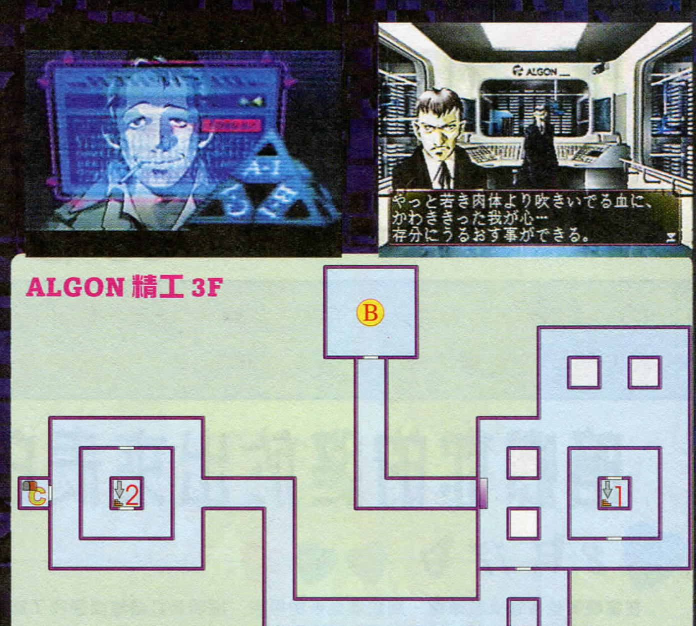
相性：火炎、冰結反射/技無效

所持魔法&特技：マハ•ラギオン／マハ•ブフーラ／マハ•ジオンガ／メギドラ／デルタ•ブーブラ



POINT 3—什麼是胞子

LUNCH的父親説晶片內的胞子(スポア)資料保存在三樓的センタールーム裏，不過那扇的鎖是由內部上鎖，而無法使用解碼器，但只要令電腦發生錯誤便會開啟。進入了センタールーム之後，SPOOKIES發現當中的電腦檔案都被鎖上，而LUNCH就拿出能解拆密碼鎖的光碟給SPOOKIES，終於得知有關Krypto的資料。這晶片的最大特點就是擁有收集靈魂的能力，當中的胞子會產生一種能捕捉靈魂而叫「CARRIER」的生命體，當人類的靈魂被CARRIER捉著就利用其電磁的特性在網絡上行走，而且CARRIER會經過母體(Manitou)，這樣便可透過網絡有效地收集靈魂，最後當人的靈魂被完全吸取就會變成廢人。當他們想看更多有關Krypto的資料時，廠長SHEMHAZA便出現，之後與史政和NEMISSA打起上來，而SPOOKIES他們已帶着抄下的資料離開了。



SPECIAL 3……靈長知能總研

POINT 1—突然收到的MAIL

當巢穴移至由良島之後，史政發現在SUMMONER'S NET上有一份由Dr.スリス的報告，而見到這份MAIL後便能進入靈長知能總研。雖然迷宮當中的惡魔出現時並沒有一些有趣的配搭，但亦都要在進入前整理一下裝備與陣容。

POINT 2—知能總研的特點

在靈長知能總研裏，史政將會遇上一些比自己LEVEL低的惡魔，而且他們的出現確率亦會異常地高。如果不想和它們戰鬥的話，便可使用退魔之水和エストマ等來抑制它們出現。在3層均會一個考考反應的問題EVENT，不過當答錯的時候，便會將史政轉送到該層的出入口或樓梯，而且亦不能繼續前進。在迷宮的第三層裏，史政將不會見到任何牆壁，但牆壁仍然存在，可以使用見晴らしの玉來看清楚周圍的地圖。

BOSS…召喚士ROMERO

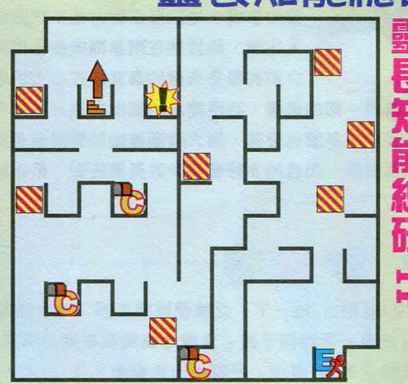
在進入三樓的研究所後，Dr.スリル和ROMERO便會出現。初時ROMERO會以問題來決勝負，但必需連續答中四條問題，之後ROMERO就會與史政直接對決。ROMERO所召喚都是妖魔ロルウイ，但戰鬥時卻會有3~5隻的ロルウイ使用令對手HP減至1的肉彈，所以在它們攻擊前先使用物反鏡作防禦。由於ROMERO和ロルウイ都是火炎弱，所以應該以火炎魔法作重點攻擊。

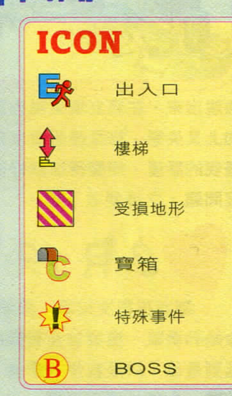
HP/MP 2352/333

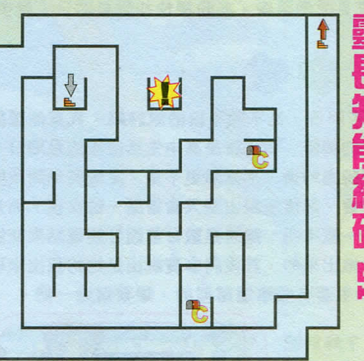
相性：破魔無效 / 火炎弱

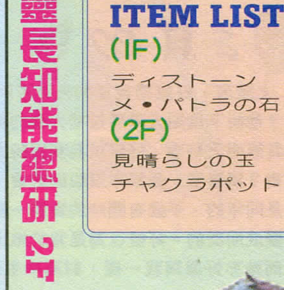
所持魔法 & 特技：惡魔の齒ぎしり 臭い息 引っかき かみつき

靈長知能總研MAP









靈長知能總研 3F

to be continued……

製造商：KONAMI　發售日：發售中　價格：6800日圓(PS版)／8800日圓(SS畢業記念Set版)「各2枚CD-Rom」
記憶：最少2 Block(1 Block／Save)「一般Memory Card」、最少3 Block(另1 Block／Save)「PocketStation」(PS版)／12容量for System及60容量for per Save(SS版)
AVG／MEM／Mouse

Presented by：
冴羽良牙(山寺良牙)

心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3

啟程之詩

上回說到我為了不要在這三年高中生活沒有留下光輝一頁便白白過去，便開始用最後日子練習馬拉松，同時證明詩織根本不喜歡我之後便說出：「已經與詩織無關！」(詩織のことはもう関係無い)，於是……

暗戀你的終於出來表白——「館林見晴」編

2月17日

在當晚有位古怪女孩來電，問這處是否田中家，擺明是打錯電話便收了線；其後電話再度響起，又是剛才的女孩，當然又問是否田中家，她說該會是記錯號碼了，而且原想有些事找別人談的，靜默一會後，她突然說若有時間的話便向我談談，想了一會後，反正也沒問題便與她談一下「選項：唔…如果我可以的話…(まあ…俺でいいなら…)」，她當然有少許歡喜雀躍，還說我果然是位溫柔的人(吓？)，接下我問她又不知名字又未見過面可以談些重要的事嗎？她說反正對方也不認識會比較易說，之後便開始進入正題，她說她在兩星期後便會畢業，竟然與我一樣，在畢業之前有很多未做的事及放在心上的事未做，不過到最後她也沒法說出來，在我立場來說也與她有同一類的煩惱，我便簡單的說出在這三年高中生活好像甚麼也沒做過，加上又失戀，於是便想會以前發覺自己甚麼也沒有，說大輪話後始於覺得還是將煩惱化為行動還好，她聽過我的話後，便覺得這處好像煩惱熱線，而且她亦好像有少許勇氣去做，最後她說可否下次再打來，反正沒問題，之後便收了線。

2月18日

(早上、中午及放學後事件與詩織編一樣，故不再詳提。)

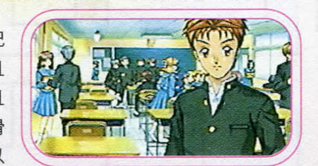
晚上，昨晚來電的女孩再次來電，今次不是交談而是問題，她想問我昨晚提到有關「行動」的事，於是我便將參加馬拉松的事說出來，不過現在還是訓練中，而且對於能否完成賽程感到不安，之後她回說我會完成賽程的，而且會在後面支持我，為了完成賽程及用自己力量去解決問題。另外亦羨慕我有這樣的作為，當聽過我說過的話後，她便感到更加有力量去做，並當我的話好像神的話一般，最後問我明天能否來電，我答回可以後，她便攪笑地說不聽神的說話會發惡夢，之後便收線。

2月19日

那女孩再次來電，接線後立刻「整古」她一下，之後便進回正題，她說她有個重大的發表，她終於鼓起決心要好像我嘗試將煩惱變成行動，並說因我的話而令她有勇氣，還說若沒有我的話便會一直迷惘下去，之後她竟問我星期日有否空？並想約我到某處去玩，說當見到我後便會有心情去玩，並且可以將這個心情延到最後，於是我想一想後，便決定應約「選項：好呀！出來會面。(いいよ。会おう)」。她聽了以後十分驚訝，接著我說當日還會有練習，相信不能取得太多時間，之後她說不要緊，只要出來見面便足夠，亦盼望快些到星期日，其後便收線了。

2月20日

上課前，好雄問我星期天有否節目，又不明不白的說詩織，究竟他想搞甚麼？他說下星期天是馬拉松大會的關係，明天就是高中生活最後的星期日，不過我說明天有事，好雄以為我與詩織約會，那當然更不是，之後突然問我與誰約會？搞甚麼，我根本沒說過約會，其後便說出明天會會面一位女孩，而且太約是同年的，不過有關她的資料一概不明，還說是數日前因打錯電話來交談後而變成朋友的。好雄以為是我約她出來的，其後將事實說出是她約我出來玩的，而她亦好像與我一樣，對高中生活有些事遺留似的，想我幫她一把。



接下好雄說滑雪的事怎麼了？終於記起以前與優美約定在畢業之前去滑雪，而且十分興奮；不過下週便是馬拉松比賽，而且優美亦通知了詩織會去滑雪，好在好雄說滑雪的事推遲也沒問題，反正春假時也可以去，我也得在這二選其一，於是我便選擇——

「唔…滑雪的約定始終比較先…」(そうだな…スキーの約束が先だもんな…)——回到「藤崎詩織」編

「去會面電話的女孩，反正有些擔心她。」(電話の子と会うよ。気になるし)——繼續「館林見晴」編

我決定去會面該女孩後，好雄便叫我將不能去滑雪的事說給詩織聽，而優美方面就交由好雄去處理。借機說我這麼快便回復心情，放棄詩織後去追別的女孩屁股，他這樣說是甚麼意思。

在校對工作開始前，詩織好像對明天的滑雪很興奮似的，不過我說明天有事不能去，不過會改期在春假時去，詩織顯然有些失望，不過反正在春假時也有得去便不介意。接著便開始校對工作。

當晚該女孩再度來電，並問我明天的約定沒有問題吧？那當然沒問題，不過我反問她是否只是出來玩便足夠，她回答應會是吧！因為我根本沒多信心，其後她說見到我便可以好好地說出她的煩惱，並且可以相信可以鼓起勇氣出來；接下我又問她明天怎樣會面，她竟說我們終於可以見面(吓？)，不過她似乎有點緊張，最後等待便由我決定，於是我便定出明天下午1時在車站前見面，再問她用怎樣的記認，此時她反而覺得驚訝要用記認，我便說用玫瑰插在胸上做記認，這當然是說笑的，她說不如用明天穿的服裝做記認，於是我說明天會穿黑色風褸＋牛仔褲，而她則未決定服飾，不過她說其髮型比較古怪是似樹熊的，一定會認出叫我不用擔心，期待明天的會面後便收線，在最初來電時，突然找我交談，還以為她會是位厚顏的女孩，竟估不到她也會有緊張時，真是位謎般的女孩。

2月21日

中午來到車站前，還未見到她的影縱，她說是樹熊般的髮型真是難以想像，我周圍看了一會，便聽到後面有把熟悉的聲音，她終於來到，一來到便向我謝罪，說浪費了假期，反正沒關係，不過她又很厲害，在這麼多人穿黑風褸中找到我，之後她一直望著我，起初以為我臉上有甚麼，原來只是可以好好面對面交談覺得開心而已，我也總覺得在電話交談比較古怪。

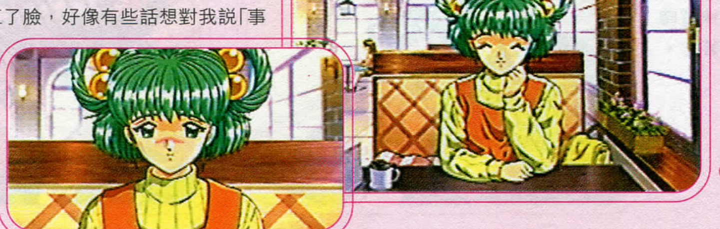
隨之我覺得好像在某處見過她，接著便是自我介紹，我先說出其來歷，之後便輪到她，她叫「館林見晴」是光輝高中三年級J班，樹熊般的髮型是……！咦？原來她也是光輝高中的學生，真是十分偶然，不過可能是J班的關係所以不太留意到；接著她問到馬拉松的訓練如何？還是未到家，之後她說她認識一處好地方，相信可以有好好的練習，而且很近便想立刻帶我去；至於有關她煩惱的事她暫不想理，還說反正今天出來也希想對我有些幫助，於是便扯了我去。

來到她所說的地方前，才發覺這是伊集院麗的私人運動俱樂部，而且她說亦會給一般人去解放心情，加上設備又好像很好該會對我有用，之後便進去。進去後在大堂看過設施指南後，這果然真是運動中心，突然伊集院麗出來，並借機炫耀一下翻新俱樂部的設施，有泳池、足球場、棒球場、健身室，而且還知道我練習馬拉松，說過大堆令人討厭的說話後便走了。

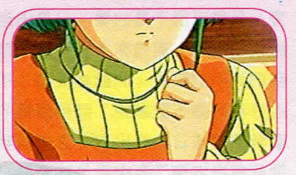
接下我便嘗試數個訓練，當中選足球場（サッカーコーナー）的話會玩回《虹色之青春》的「射龍門」遊戲，規則是在限定的球數內射倒裝在龍門的4個或8個指定位置，如技術、力度及角度調較得好，一次最多可射倒4個指定位置（操作方法——方向掣：設定射球方向及高度，B（×）設定射球點「俗稱：落西」，決定掣：按著儲力，儲到一定力量後放手便會射球。）；到健身室（トレーニングジムコーナー）可以玩到跑步機，不過其速度認真快，主要考其連打力及耐力，規則是在一定時間內不斷連打BC（×○）掣，令自己不要從儀器上跌下來，這小遊戲認真考連打的耐力。

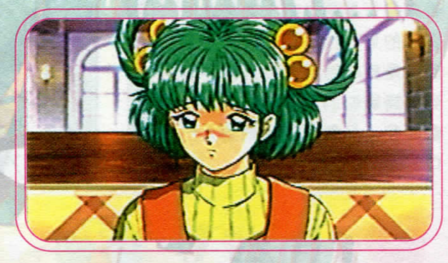
另外有個小秘密，就是有可能看到館林見晴的泳裝，方法是：在第一次會話中選「只是看也好（見てるだけでいいよ）」，第二次一定要選「游泳對訓練來說…（トレーニングには泳が…）」，此外之前要玩過射龍門及跑步機，並且要被外井趕出去一次後再到泳池便能進去，之後……我就未試過，有興趣的不妨試試。

做完這麼「變態」的訓練（指跑步機）後，果然有成效，之後便與見晴到茶室，她說運動後吃些甘食品吸收糖份十分好，亦推薦這店的蛋糕很好吃。之後我想開在電話她說有煩惱，趁現在打聽她的煩惱並安慰她，順道問她其他的資料，例如：電話號碼、出生年月日、血型、班級、髮型、背包……等，交談大輪其他事後便落單（注文する），她選蛋糕套餐而我亦選同樣的（俺もケーキセットにしようかな）「玩者有權選別的，反正不會影響故事發展」，落單後她顯然雀躍想吃蛋糕，她亦十分喜歡，而我亦順道多謝她今天的行程，真是有個好的訓練有成效，還說看到我這麼認真更是感動。此時她突然問我開始練習馬拉松是否為了別人？是否為了失戀時所說的對方（詩織）之類？其後我立刻答是為了自己（いや…自分のためだよ…），是為了對自己改觀而走，她好像懷疑我似的，不過我也沒理由說謊，之後問她為何問這樣的問題時，她便靜默了一會，之後漲紅了臉，好像有些話想對我說「事實上……我……」。就在此時店員將套餐拿來，於是見晴想說的話亦隨風而散。

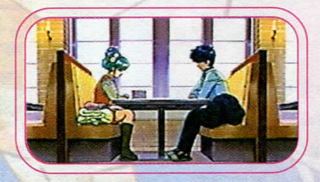


其後我的事就此擺了，還是說回正題，就有關找我傾談的事及打氣的事而談，我雖然不能有好的建議，但我也會盡力的，接著她便說出其煩惱。她的煩惱是喜歡著一個人，該人在不同的班別，在很久以前便喜歡著，不過這只是單戀，亦因不同班別的關係，沒曾好好地與他交談及認識他，可以說是一見鐘情，經常在遠處望著他，他應該不太知道見晴的事，當然亦不知道她的心情，經常想著總有一天心上人會發覺到見晴的事，總有一天能向他表達她的心情，不過始終見晴拿不出勇氣，連予備好的情人節巧克力結果也沒給，最後經過電話與我傾談後，便認為不得不作出行動，向他談話令其知道見晴的存在，之後再好好地傳達她的心情；不過始終也做不出，雖然努力地終於可以向心上人傾談，但心中想說的始終也說不出，雖然想好好表達自己的情感，但站在心上人面前便看來完全失去勇氣，雖然他在該處溫柔地站著，但由於害怕不能傳達她的情感，開始對自己的膽怯感到討厭自己及古怪。



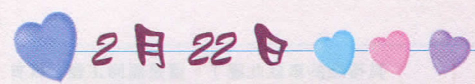


之後我說不要這樣怪自己，雖然不是甚麼偉大的言語，但既然見晴不想後悔的話，而且想好心情地一起畢業，我會支持見晴的事，好像見晴支持我去跑馬拉松一樣，雖然我不知能做到甚麼，但能力許可的話會盡力幫助她。接著她說多謝我並說果然是位溫柔的人，而我亦十分羨慕能被見晴這麼思念的人，並認為那人定是位十分好的人，見晴回答那人是位溫柔的、溫暖的、認真的、能依賴的，真的好像描畫上美麗的人。其後吃飽後，她又好像有些事想說，不過她根本不知道該怎做才好，最後亦說不出。

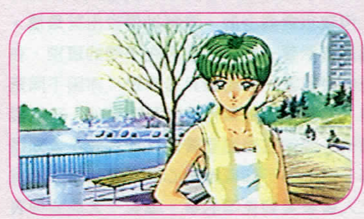


最後我們在車站前分別，並多謝今日抽空聽她的煩惱，還問我明天能否在學校交談，那當然可以，其後互相說過一些禮貌說話及在畢業前互相勉勵後，我們便分別了！

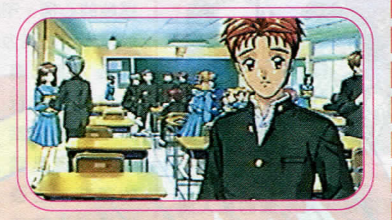
既然取得見晴的電話號碼後，當晚便順道撥個電話與她傾談下。（就算玩者不撥她也會來電）



早上練習後，清川發覺我的表情與以往不同，借機問問我能否走畢全程？她回答有這樣可能，不過氣力方面則有少許問題，不過我始終想完成賽程，誰也是這樣想的，而我亦想某人看著我走畢，那人是與我一樣有著煩惱，現在互相去勉勵的人，之所以也許會有這樣的表情，而我亦會繼續努力！

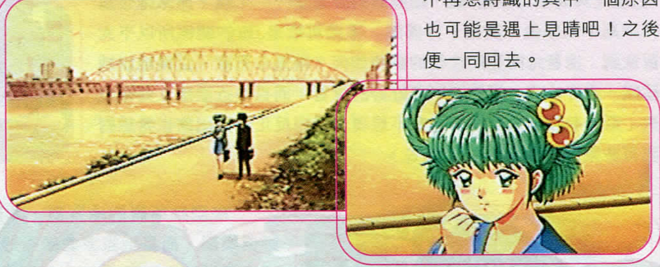


午飯時間，好雄走來問我昨天約會怎樣？並問該女孩是否可愛？我早已說不是約會，只是出來談煩惱的事，而她亦十分可愛，是我們高中的學生，叫館林見晴，不過好雄好像不認識她，問到煩惱的事時便將昨日的說出來，之後說我就此白白浪費了高中最後的星期日，想哭的便在好雄心口哭吧！(這傢伙)不過最後他請我吃炒麵麵包，算是補數吧！

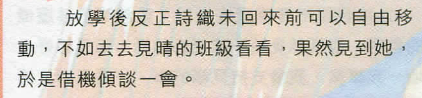


放學後一出門口便被撞，原來是見晴，她說一見到我便走來，其後問我如可以的話，不如一起回家，並且有很多事想與我說，我當然答應(いいよ)，不過我有編輯工作要做會少許遲，原來她不知道我是畢業文集的委員，說開她班也有兩位學生被選，看來每班是兩位吧！之後她問我班的另一位委員是……，我回答是藤崎詩織，她好像早料到是詩織似的，不過她仍決定會等我，於是我便約她到大門口等。

校對工作完成後，詩織原想叫我一起回去，不過我早已有約，於是便到大門口等見晴，不過她未到，我想別理是煩惱的傾談，簡單便答應了她一起放學，想起在這之前經常與詩織一起回家，現在為了改變自己而開始馬拉松，我可能已開始對詩織沒與趣吧！此時見晴來到，說在課室見不到我便來此處，這時想我不再想詩織的其中一個原因也可能是遇上見晴吧！之後便一同回去。



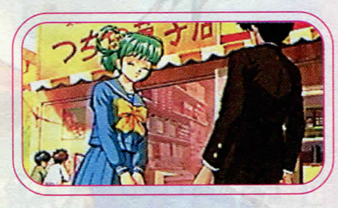
在路上談了很多事，新加的有「告白」及「傳說之樹」的事，其後在路上她看到那處有貼紙機，於是便引我與她一起合照，我沒問題之下(よし、じゃあ撮ろうか)便一去起影，在影時她問我哪個好，我還是由見晴去決定好了(館林さんが選んでいいよ)，結果選了這樣的一張，之後在公園將大張貼紙分了一半給我，她並說是個好好的回憶後，我們便分別了。當晚是否致電給見晴則是玩者的選擇。



放學後反正詩織未回來前可以自由移動，不如去去見晴的班級看看，果然見到她，於是借機傾談一會。

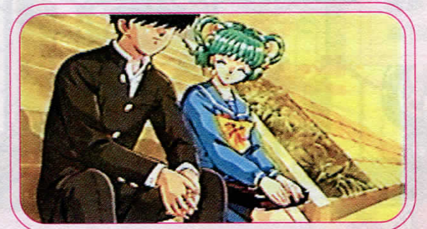
校對工作完成後，便再度與見晴一同放學，途中又談過很多事(今後不再提)，當中說到畢業文集的事，其後又提到有關詩織的事，並說我與她是青梅竹馬的朋友，該會是我喜歡她的人，結果我答了出來，以前是喜歡的。之後便問我小時經常玩的地方或是喜歡的地方，回想起來記得有間糖果屋我經常去，之後見晴叫我立刻帶她去，於是只好帶她去。

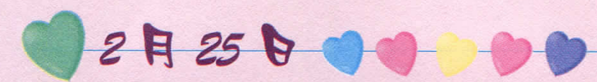
我這時好像迷了路，而她則帶我到達該處，原來該糖果店見晴也認識的，因為小時她住得近表弟家的係關所以經常來，她還記得這店的店主有個特別的花名，在該店購物後，我們便在公園前繼續交談，既然可以說回小時的事，見晴說我們可能以前已見過面也說不定，果然突然間一股親近感湧出來，最後她約我明天再一起放學後便分道羊標。



放學後同樣被「朝日奈夕子」及「古式ゆかり」希望我去看漫才大會練習，看不看則由玩者決定。

完成校對工作與見晴一起放學，途中她引我到河邊石級坐坐，此時夕陽真暖，連石級也晒得暖暖的，其後她說送我一件禮物，那是個寫有「交通安全」的護符，認真奇特，沒法子吧！因為根本沒有馬拉松用的護符，而且比賽要跑馬路該沒問題吧！不過天外有天，在護符的後面原來有之前與她合照的貼紙，而且叫我不要偷懶，她會看著的，那是當然的，我多謝她的禮物並決定明天練習時會帶著它。

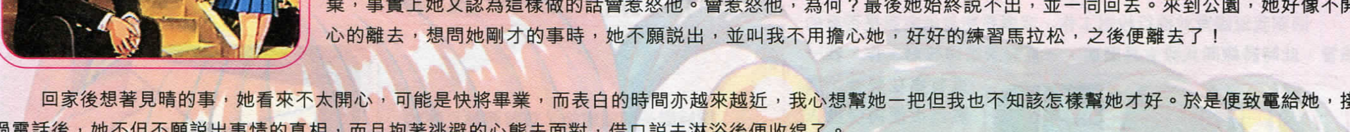




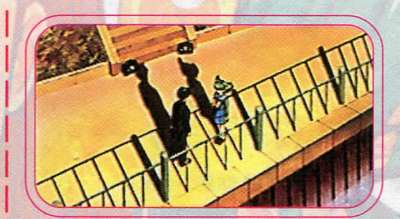
翌日馬拉松練習時，因我帶著護符的關係，一路走一路鈴鈴作響，其後清川問我為何會鈴鈴響時，我便說出身上有護符一事。

完成校對工作與見晴一起放學，途中與她到河邊坐，又是夕陽真暖，感嘆又到春天，亦感嘆即將會分別，之後她問我畢業以後能否一直是好朋友，我當然說可以，不過她反說我吹牛，說畢業後便會分開，根本不能一直維持著好朋友的關係，雖然我否認，但她說在中學時的朋友現在還有遊玩嗎？還有聯絡嗎？說來也是，根本已很少來往。之後她說我們一定會在一起，其後她站起身，並感嘆地說亦有同樣的感覺，高中生活有很多的回憶，而答案最後亦只有一個，想令「心上人」變成見晴高中生活中有甘酸苦辣的回憶，好像不太好似的，而她暗示放棄表白，始終她鼓不起勇氣出來，於是我回答「就這樣下去便好嗎？(それでいいの？)」，這樣做不會後悔嗎？她顯然不想放棄，事實上她又認為這樣做的話會惹怒他。會惹怒他，為何？最後她始終說不出，並一同回去。來到公園，她好像不開心的離去，想問她剛才的事時，她不願說出，並叫我不用擔心她，好好的練習馬拉松，之後便離去了！

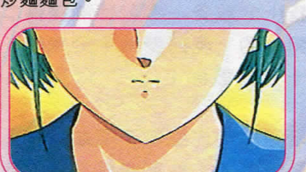
回家後想著見晴的事，她看來不太開心，可能是快將畢業，而表白的時間亦越來越近，我心想幫她一把但我也不知該怎樣幫她才好。於是便致電給她，接過電話後，她不但不願說出事情的真相，而且抱著逃避的心態去面對，借口說去淋浴後便收線了。



到午飯時間，我想著該怎樣去鼓勵見晴，但又不知怎做才好。此時好雄走來，於是我便借機問他怎樣才可以拿出勇氣去表白？這當然亦是見晴的事，問好雄有甚麼好的建議，在他立場來說便是碰多些釘，但這對見晴是不行的，那之後建議不斷地模擬的話該可以，如每日對著鏡子練習，這該可行吧！另外亦有個比鏡更好的方法，就是當我是表白的對像來練習，互相望著對方然後叫館林說出「我喜歡你！」，他說這不但會培養好氣氛之餘，效果亦十分超卓，不過這似乎會做得太過份，這是當然的，不過重複數以後該會練到這般擔量吧！唔……不妨試試吧！其後好雄借機搞笑說不如由他去做。不過最近他說我好像只顧著見晴的事，不斷地「去鼓勵她」、「給她勇氣」，還問我是否喜歡上見晴？我說他突然這樣問是甚麼意思，而且對她亦沒到這樣的關係，只是相識了一星期，而她亦有心上人；但好雄說我看來好像喜歡上她，而且上述理由根本不構成不會喜歡她的證據，名上好像我這般認真的人，可能會不知不覺的愛上她，叫我還是再次想想自己的心情還好。其後我們一起去買炒麪麵包。



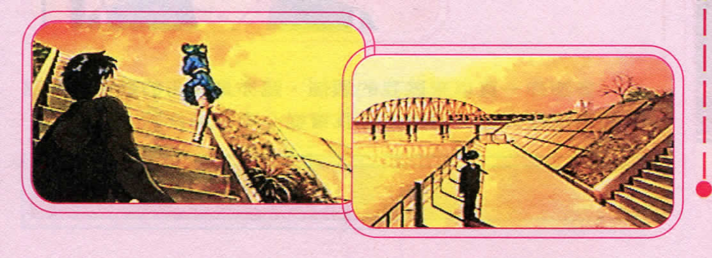
編輯工作前，伊集院麗依舊走來炫耀自己，她走了以後便著手工作。之後與見晴一同放學，看來她好像回復心情的樣子，不過途中與她交談時，她根本問非所答，一路逃避問題，之後我與她一起找個地方坐下。接著談到表白的事，雖說我多管閒事，但認為還是決心實行較好，若這樣畢業的話一定會後悔，不過她始終想放棄，不能向心上人說出「喜歡你！」，我叫她不可放棄，但她說她不能像我般這麼強，我斷然否認，之後提出嘗試練習表白，叫她當我是她的心上人，然後向著我說出「喜歡你！」，雖然是不同的人不能做出氣氛，而我亦可能不稱職，加上可能會比較尷尬，但該可以增加少許膽量，之後便開始練習。於是便叫她當我是她的心上人，並鼓勵她努力，顯然她還是有點緊張，之後見晴終於說出——



「我…我喜歡你！」

唔……不是說了出來嘛！就這樣向心上人說便行。其後她突然含著淚光，並對著我再說一句——

「其實我…在很久以前…就十分喜歡你！」



館林見晴說了那句以後，便立刻拿著書包跑掉了！我當時立刻感到十分驚訝，究竟發生甚麼事？(她說這句話好像有別的意思似的，莫非……)

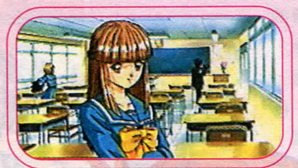
回家後回想今天的事，見晴她哭出來了！究竟是甚麼事？是否因為我硬來而弄哭她呢？可能真的如好雄所說，我最近經常只是想著見晴的事，也許我真的是喜歡上她吧！此時好雄來電，問有關見晴的進展，另外亦說出他剛與我有同樣的遭遇，即是說打錯電話來的女子的事，結果原來他的是一位50歲以上的阿孀，雖然聲線似是年輕女孩。其後得出一個結論，在同校且同學年的女孩打錯電話來的確率機乎是0%，有可能見晴最初是故意打電話來找我的，並詐稱是打錯電話借機找我交談，雖然覺得是沒可能，但亦只有這個想法而已，那問好雄為何她要致電給我，這可能她根本是喜歡我吧！我起初亦不相信，因為她說有喜歡的人而找我傾談，而好雄亦不明不白，不過想想打錯電話的可能性後，再想她所說的話後，是有可能性存在，不過我立刻對著好雄否認，接著找不到其他理由後便收線。

之後想到見晴是喜歡我，這個應沒理由吧！但若果是真的話，那我便對她做了一件殘酷的事嗎？不得不確認一下，於是我致電給她，誰知她一聽到是我後，說了句「對不起」便收線，那「對不起」是甚麼意思呀？

2月27日

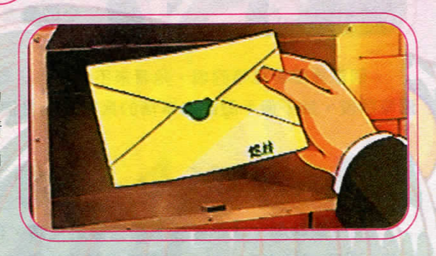
練習前，我心中仍是想著昨天見晴的說話，訓練後，清川看到我好像有點心事，我斷然否認，她便說我可能明天就是比賽日，所以緊張起來，其後她叫我不要太緊張及想得太多，明天快樂地跑，不過我事實上仍忘不了昨日的事。

下課後，我決定到J班找見晴談談，不過究竟怎說才好？問她喜歡的人就是我？沒可能這樣問的，這樣想也沒辦法，還是見到她後才說。來到J班課室後，見到美樹原愛，我問她館林在不在，她說見晴今天沒有上學，聽說好像有事不能上學，美樹原見她畢業前休息有些擔心，其後她問我找見晴有甚麼事？我說句道謝後便回去。



回到我班課室並進行校對工作，我還是想著她究竟是否真的感冒，此時詩織問我發生甚麼事，一直發呆沒做校對工作，我一直有事在想著，道歉以後便再度進入工作。

完成最後一頁的版面設計後，詩織說還有這麼多相片沒用過，當中有些相片也影得不錯，此時她發現到有張相片攝到我，該相片是體育祭時跑100m的，當時我完全地輸掉，沒法了！因為籃球部的實在太快了！當時所有女孩們都向領先的高聲地嚷，而詩織同時發現到有位女孩所向的方向有別，於是我便拿內看看，相中的女孩竟然就是館林見晴，而她所望著的人亦竟然就是我！



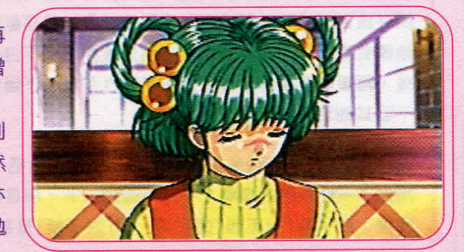
與詩織一同回家後，想著館林見晴的心上人原來就是我，其後在信箱收到見晴給我的信，回到房中我便打開信來看，內容是——

給不是田中先生的你：

急急寫信給你真對不起，但是有件事不得不報告給你聽，由於沒勇氣打電話的關係便寫信給你。

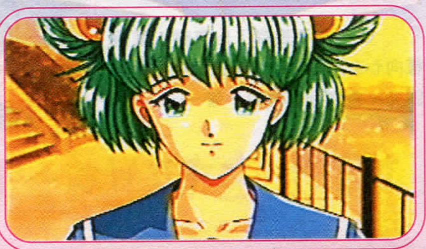
事實上我失戀了！亦知道我的心上人對我完全無感情，最初與那人交談時，我必死的想引起他關心，希望能少少的想著我的事，亦因此找他談人生的事，雖這只是瞞著他，但我當時所說的煩惱是真的，高中生活心中殘留的，對心上人的思念。他對於我的煩惱認真的回答我，亦叫我「作出行動」，被喜歡的人勉勵時我十分雀躍，亦因此想鼓氣勇氣作出行動，我要求他出來會面時，心臟真的好像飛了出來。

在最初會面的那天，我想向那人表白，將真正的事說出來，將心中的感情表達出來，不過始終也說不出；當想到會被拒絕時，便說不出口。雖好不容易有交談的機會，但想到會再度分開時，便感到十分惶恐不安，感到十分辛苦。我又沒有勇氣的關係，所以只希望對方能多點了解我。不過只有這感覺，便再沒有辦法令這感覺再增多。因此我再度說謊，說我的心上人好像在別處般而與他傾談，雖然說謊是比較辛苦，但亦開心因此而成為互相勉勵的朋友。



初次在學校交談時真是像夢般，在這3年中沒注意到我的他，終於逐漸的認識我，真的像發夢般；但這不是我所想，真正想說的其實是別的，當越來越親近時，我變得說不出真心話，事實上你是我重要的人，不過你好像感受不到。平常的交談便很開心、很快樂，可是不想這樣繼續下去，而你還擔心我這灰暗的心景，經常說鼓勵我的話，那時的心情真是十分開心。不過那樣溫柔的話令我十分難受，令我逐漸覺得二人的距離慢慢拉遠，原是十分開心的，反而變得十分悲傷、難受，歸因是我喜歡你！真的十分喜歡你！

我究竟寫了些甚麼？究竟是給田中先生的？還是給那人的？自己也搞不清了！只是一直隱瞞著，他定會發怒吧！我已不能致電給他，亦不能在學校與他交談，反正快將畢業了，反正不能與他交談，那還更好。



多謝你一直以來聽我的煩惱，這亦是真正的最後了！明天的馬拉松大會，請努力！我會從心中支持你的，再見了！

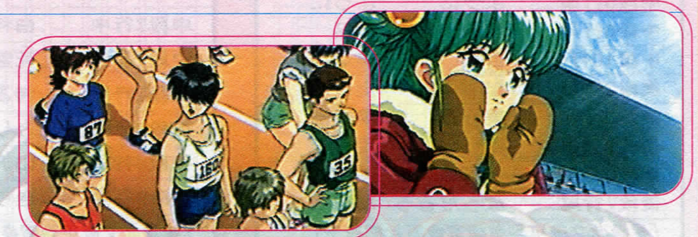
煩惱的女孩

看過見晴的信後，我覺得我真是位「白痴」的人，竟要她受這樣的苦，於是我便立刻致電她家，不過只有電話錄音，於是將我的心底話說出——

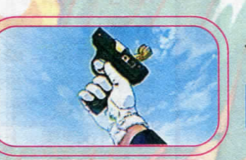
喂喂！信已看過了，不知怎說才好，現在放棄還是太早，見晴喜歡的那人，是真的擔心見晴的事，認為他對見晴的事是十分思念，亦覺得那人最近亦只是想著見晴的事，並不是如你所想的被拒絕。只是那人一直個是笨蛋、遲鈍、甚麼也做不成的人，所以放棄還是太早，如可以的話，我想你明天來馬拉松大會，我要証明只要有行動的話便能解決問題，不單為我自己，亦為了見晴而跑，你只需再次拿出勇氣，我便會走畢全程給你看。今次並不是練習，而是希望你好好的表白，你一定沒問題！而我……我只是知道那人的心情，雖可能有些硬來，但請你等我，明天見。

2月28日

大會當日在會場時，我想見晴會否來看呢？詩織及好雄也到場打氣，他問我到處看在尋誰？之後清川亦走來問我狀況怎樣，可說是一般因為我始終有些心事及緊張。此時大會廣播叫選手到起點集合，聽過詩織、好雄及清川的鼓勵後，他們便離去，在詩織離去前，問她我們是否還是青梅竹馬好友，她的回答是「是」，於是我向她說「希望以後也是維持青梅竹馬的關係」，她始終覺得我這樣說好像怪怪的，聽過詩織的鼓勵及她離去後，我便到起點準備。



在起點處我還是想著見晴會不會來，看來她不會來了！不過就在此時，我聽到一把熟悉的聲音，往看台一看，終於找到見晴的蹤影，她在看台上大聲叫來支持我，見晴她果然來了！之後——



發令員：
「各就各位！——預備！」

館林見晴：
「我很喜歡你呀——！」(呼！)

「館林見晴」編——完

OMAKE——小遊戲攻略？

找錯別字遊戲

遊戲中機乎是每日必出的小遊戲，玩者要在一禍篇文章內找出不同的錯處，現將十二篇文章的錯處一一刊出。

第一篇：すごいぞ！きらめき高校の人形姫

位置	錯誤	正確
前段2行尾	優賞	優勝
前段6行頭	kg	km
前段7行頭	KHz	km
前段10行尾	(漏字)	う
中段3行尾	わに	はに
中段7行尾	成責	成績
中段8行尾	ナドレー	メドレー
中段10行中	なか	ない
後段3行中	張ってつ	張って
後段4行中	清水	清川

第二篇：サッカー部全国大会に出場

位置	錯誤	正確
前段2行尾	合国	全国
前段4行頭	地凶	地区
前段9行中	ものののの	ものの
中段1行中	タコ	たこ
中段7行頭	答へる	答える
中段9行中	2生	2年
中段10行尾	といぶ	という
後段2行中	ジャーマネ	マネージャー
後段4行尾	全玉	全国

「看過此文後可到運動部部室(部室前)」

第三篇：女子バスケ部涙の敗退

位置	錯誤	正確
前段2行尾	作年	昨年
前段5行尾	土気	士気
前段6行尾	バヌケ	バスケ
前段7行中	犬会	大会
中段2行中	あた	あった
中段4行中	ポイット	ポイント
中段7行中	ベースー	ベース
中段9行尾	賭けつけ	駆けつけ
後段2行中	後￥	後半
後段7行尾	我輩達	後輩達

第四篇：美術部から目展(もくてん)入賞

位置	錯誤	正確
前段2行尾	犬人しい	大人しい
前段4行尾	夫術	美術
前段6行中	8年	3年
前段7行中	いくフ	いくつ
前段10行尾	したたこ	したこと
中段2行頭	ボカルー	ボーカル
中段3行尾	犬好き	大好き
中段5行頭	貝を輝か	目を輝か
中段6行頭	ように	ように
中段6行尾	昨品	作品
中段10行頭	目ない	見ない
後段2行尾	だっつた	だった
後段3行頭	美行部	美術部
後段3行尾	受り	受け
後段6行尾	奇術部	美術部
後段7行尾	なろだるう	なるだろう

「看過此文後可到美術室會面片桐彩子」

第五篇：図書室の蔵書、3分の1を読破

位置	錯誤	正確
前段4行頭	にょって	によって
前段7行頭	1白	1日
前段8行頭	木	本
前段9行尾	木	本
前段10行中	木人	本人
中段1行中	■（故意的）	内
中段5行頭	おとそ	およそ
中段7行中	白科辞典	百科辞典
中段7行尾	死靈	資料
後段2行頭	特こ	特に
後段3行中	とりう	という
後段4行尾	山沢	沢山
後段8行中	きらきめ	きらめき

「看過此文後可到圖書館會面如月未緒」

第六篇：科学部に天才発明家

位置	錯誤	正確
前段2行頭	活動わ	活動は
前段2行尾	薬品調同	薬品調合
前段6行尾	B年間	3年間
前段7行頭	以止	以上
前段7行中	ほほんと	ほとんと
前段9行中	てずら	ですら
中段1行尾	低知れぬ	底知れぬ
中段4行尾	しーザー	レーザー
中段7行尾	也にも	他にも
中段7行尾	使月目的	使用目的
中段8行中	犬小	大小
中段10行頭	臣大	巨大
後段2行頭	こもって	こもって
後段2行尾	詩おり（與「詩織」名字同音）	時おり
後段4行中	間違いねい	間違いない
後段6行尾	も	（多餘字）
後段9行中	欲しいそ	欲しいと

「看過此文後可到科學學會部部室（科學部室）會面紐緒結奈」

第七篇：バンドコンテスト、彩が2連覇

位置	錯誤	正確
前段3行頭	コンステト	コンテスト
前段5行中	コンテト	コンテスト
前段6行頭	屋台	屋外
前段7行頭	生走	生徒
前段7行尾	お互ひ	お互い
前段9行中	おとととし	おととし
中段1行頭	ベルト	バンド
中段3行中	誰かも	誰もか
中段3行尾	催レ物	催し物
中段4行尾	ひっかけ	きっかけ
中段5行中	といぶ	という
中段6行尾	雨夫用	雨天用
中段7行尾	犬型	大型
中段9行中	ベルトコンベア	バントコンテスト
中段9行尾	きらめま	きらめき
中段10行尾	なりそら	なりそう
後段2行尾	てーる	ている
後段3行中	アマチャン	アマチュア
後段4行頭	彩り	彩
後段5行頭	し組	C組
後段6行中	杉	彩

第八篇：お笑いの殿堂、漫才大会

位置	錯誤	正確
前段3行中	第2会大回	第２回大会
前段5行尾	ヨ組	E組
前段6行頭	牛徒	生徒
前段10行尾	上げられた	広げられた
中段1行尾	前犬会	前大会
中段3行尾	と花子さん	（白字）
中段5行尾	ファッシン	ファッション
中段6行中	107	106
中段7行尾	バゲーン	バーゲン
中段8行中	朝H奈	朝日奈
中段8行尾	古式さんま	古式さんも
中段10行尾	荒れない	忘れない
後段2行頭	決まで	決まって
後段3行頭	きめらき	きらめき
後段3行中	恒イ列	恒例
後段5行中	てまそう	てきそう

「第二天下課後強制性遇上朝日奈夕子及古式ゆかり」

第九篇：文化祭成功の舞台裏に…

位置	錯誤	正確
前段2行頭	きらあき	きらめき
前段3行中	おててし	おととし
前段4行尾	機林	機材
前段5行尾	ヤ	や
前段6行尾	クテブ	クラブ
前段8行尾	努刀	努力
前段10行頭	なしでわ	なしでは
中段1行尾	分化祭	文化祭
中段2行頭	合体	全体
中段3行中	2生年	2年生
中段5行中	漫材犬会	漫才大会
中段6行頭	官理	管理
中段6行中	ハンド	バンド
中段9行尾	レバル	レベル
後段3行中	■（故意的）	部
後段4行中	しまいがら	しまいがち
後段6行中	きらきら	きらめき
後段10行中	拍毛	拍手

第十篇：きらめき高校の生徒たち

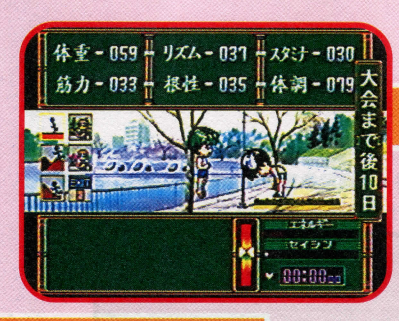
位置	錯誤	正確
前段2行尾	高速	校則
前段3行尾	のびのびとび	のびのびと
前段4行尾	可燃性	可能性
前段6行頭	のほ	のは
前段6行中	一人一入	一人一人
前段7行尾	だ3う	だろう
前段8行中	品行方止	品行方正
前段8行中	答下校	登下校
中段1行頭	校高	高校
中段4行尾	でわ	では
中段5行中	体み	休み
中段5行尾	部活重力	部活動
中段8行中	体胃祭	体育祭
中段8行尾	数学旅行	修学旅行
中段10行中	。。	。
後段4行頭	重ぬ	重ね
後段5行尾	（兩格空白）	ない
後段7行中	よろな	ような
後段8行頭	よろめき	きらめき

第十一篇：はい！鏡さん！

位置	錯誤	正確
前段2行中	日内	校内
前段4行中	境さん	鏡さん
前段7行尾	入栄式	入学式
中段1行中	新鋭隊	親衛隊
中段3行中	先輩万	先輩方
中段5行頭	ラブレーター	ラブレター
中段6行尾	及ん	及んだ
中段7行中	むむ	む
中段10行頭	誰かな	確かな
後段1行尾	望望む	望む
後段4行頭	話せ	話す
後段6行頭	放火後	放課後
後段7行中	華かや	華やか
後段7行尾	美レさ	美しさ
後段9行頭	木遠	永遠

第十二篇：御曹町ここにあり！

位置	錯誤	正確
前段2行尾	3年門	3年間
前段3行頭	イベシト	イベント
前段3行尾	リーグーシップ	リーダーシップ
前段6行頭	はづれた	はずれた
前段8行中	こは	には
前段8行尾	ながれ	ながら
中段1行頭	バインタレン	バレンタイン
中段2行頭	チャボ	チョコ
中段5行尾	子女生徒	女子生徒
中段7行尾	目宅	自宅
中段8行頭	先徒ら	ら
中段8行中	パーライー	パーティー
中段8行尾	とりう	という
中段9行頭	海年	毎年
中段9行中	伊集完	伊集院
中段10行頭	スピー手	スピーチ
後段2行尾	ラと	今と
後段3行中	思ひ出	思い出
後段3行尾	これかラ	これから
後段4行中	世男	世界
後段5行尾	巻き込き込まれ	巻き込まれ
後段7行頭	い期待	いきたい



馬拉松訓練

亦是必出遊戲，技巧是接近上斜路時，不妨將節奏率「BASE（ベース）」提高點，好讓上斜時有力；相對來說，接近下斜路時，則將節奏率調低點，令落斜時不會一下子將節奏率被扯高。此外有些訓練很多時會有二段斜路，這時可依照上述方法，再將連打速率增加提升節奏率，不過亦需留意盡量維持節奏率於中等水平位置，不應過高或過低。

游泳訓練

放學後到室內泳池（室内プール）便可玩到這遊戲；第一次去到時便會看到清川時便會看到她消沉的樣子，之後開始訓練。所有訓練均達到目標後，第二天清川便會扯我一起到泳池做高中最後一次時間測試，只要比清川快完成的話，便會多謝我一直以來一起訓練，令她從消沉中回復過來，除刷新了個人記錄外，亦有新畫面。此外一天她看著花壇想著畢業後有否人會打理它，之後一次經過花壇時見到另一位女孩在打理它，與她交談過後便將此事報告清川，不過我忘記問她的名字；之後在一篇文章中得知她的名字，於是便帶她到清川處介紹。

背泳

留意B掣（△）是向上（↑）偏航；A／C掣（○）則向下（↓）偏航，就算是回程時，這個方向並沒有改變，有很多人以為回程時這個偏航控制會是反轉的，其實不然。

蛙式

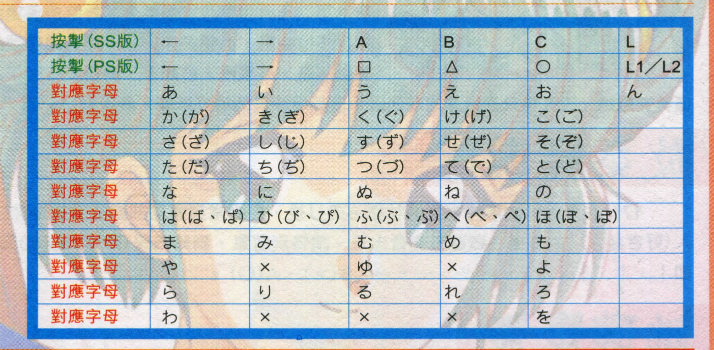
按下C掣（○掣）儲力，儲到一定力度後便放手，最好便是儲到整條BAR的5／6位置，這樣要突破目標便更容易。

自由式

這除要求連打速度外，亦需注意其氧氣量，如果不想看畫面的話，只要一聽到警號時（B！B！B！）按一下A（△）掣便可。

學人說話遊戲

情人節前夕收到優美的巧克力後在天台準備吃，突然有隻烏鴉飛來強行將我的巧克力搶去。數天後在花壇附近看到美樹原，同時有兩位男生查問粗暴烏鴉的事，我們也說過不知道後兩男生便離去，而美樹原亦好像有事瞞著似的。翌日在花壇附近看到美樹原的蹤影，不過她好像見不到我似的，於是便追著她並叫她，原來她將受了傷的粗暴烏鴉放在這處療傷。第二天再來時看到美樹原教牠說話，於是我也訓練牠。



按掣（SS版）	←	→	A	B	C	L
按掣（PS版）	←	→	□	△	○	L1／L2
對應字母	あ	い	う	え	お	ん
對應字母	か（が）	き（ぎ）	く（ぐ）	け（げ）	こ（ご）	
對應字母	さ（ざ）	し（じ）	す（ず）	せ（ぜ）	そ（ぞ）	
對應字母	た（だ）	ち（ぢ）	つ（づ）	て（で）	と（ど）	
對應字母	な	に	ぬ	ね	の	
對應字母	は（ば、ぱ）	ひ（び、ぴ）	ふ（ぶ、ぷ）	へ（べ、ぺ）	ほ（ぼ、ぽ）	
對應字母	ま	み	む	め	も	
對應字母	や	×	ゆ	×	よ	
對應字母	ら	り	る	れ	ろ	
對應字母	わ	×	×	×	を	

不過若玩者是完全不理解日語發音的話也不要緊，現在將整個遊戲中場的對白及所按的按掣刊登出來。（註：括號內是PlayStation版的按掣，另「L1／L2」掣會以「L」代替）

語句　按掣

初級

語句	按掣
こんにちはクロ	C（○）L、→、→、←、A（□）、C（○）
わたしはめぐみ	←、←、→、←、B（△）、A（□）、→
みきはらめぐみです	→、→、←、←、B（△）、A（□）、→、B（△）、A（□）
みきはらめぐみよ	→、→、←、←、B（△）、A（□）、→、C（○）
わたしはみきはらめぐみ	←、←、→、←、→、→、←、←、B（△）、A（□）、→
こうこうさんねんせいよ	C（○）、A（□）、C（○）、A（□）、←、L、B（△）、L、B（△）、→、C（○）
こうこうせいよ	C（○）、A（□）、C（○）、A（□）、B（△）、→、C（○）
よろしくね	C（○）、C（○）、→、A（□）、B（△）
よろしく	C（○）、C（○）、→、A（□）
これからよろしく	C（○）、→、←、←、C（○）、C（○）、→、A（□）
なかよくしようね	←、←、C（○）、A（□）、→、C（○）、A（□）、B（△）
はやくけがをなおそうね	←、←、A（□）、B（△）、←、C（○）、←、C（○）、C（○）、A（□）、B（△）

中級

語句	按掣
ごきげんいかが？クロ	C（○）、→、B（△）、L、→、←、←、A（□）、C（○）
いいてんきね　クロ	→、→、B（△）、L、→、B（△）、A（□）、C（○）
あなたのことおしえて　クロ	←、←、←、C（○）、C（○）、C（○）、C（○）、→、B（△）、B（△）、A（□）、C（○）
わかった？	←、←、←
あなたはどこからきたの？	←、←、←、←、C（○）、C（○）、←、←、→、←、C（○）
まちにすんでるの？	←、→、→、A（□）、L、B（△）、A（□）、C（○）
やまにすんでるの？	←、←、→、A（□）、L、B（△）、A（□）、C（○）
ともだちはいるの？	C（○）、C（○）、←、→、←、→、A（□）、C（○）
たくさんいるの？	←、A（□）、←、L、→、A（□）、C（○）
おなかすいたの？　クロ	C（○）、←、←、A（□）、→、←、C（○）、A（□）、C（○）
すきなごはんはなに？	A（□）、→、←、C（○）、←、L、←、←、→
おさかな？	C（○）、←、←、←
おにく？	C（○）、→、A（□）
ケーキ？	B（△）、→
なんでもすきなのね　クロ	←、L、A（□）、C（○）、A（□）、→、←、C（○）、B（△）

上級

語句	按掣
はなしてあそんでそよう	←、←、→、B（△）、←、C（○）、L、B（△）、→、C（○）、A（□）
これいえるかしら　クロ	C（○）、B（△）、→、B（△）、A（□）、←、→、←、A（□）、C（○）
すもももももももものうち	A（□）、C（○）、C（○）、C（○）、C（○）、C（○）、C（○）、C（○）、C（○）、C（○）、A（□）、→
はははははとわらう	←、←、←、←、←、←、C（○）、←、←、A（□）
にわにはにわのにわとり	→、←、→、←、→、←、C（○）、→、←、C（○）、→
うちにわにはにわのにわとり	A（□）、→、→、←、→、←、→、←、C（○）、→、←、C（○）、→
まねっこしてみようよ	←、B（△）、C（○）、→、A（□）、→、C（○）、A（□）、C（○）
こんにちは	C（○）、L、→、→、←
とてもいいてんきだね	C（○）、→、C（○）、→、→、→、L、→、←、B（△）
あしたもはれるかな	←、→、←、C（○）、←、B（△）、A（□）、←、←
はれるといいね	←、→、A（□）、C（○）、→、→、B（△）
いつまでまねするつもりなの？	→、A（□）、←、B（△）、←、B（△）、A（□）、A（□）、A（□）、C（○）、→、←、C（○）
そろそろやめようよ　クロ	C（○）、C（○）、C（○）、C（○）、←、B（△）、C（○）、A（□）、C（○）、A（□）、C（○）
はねをうごかしてみて　クロ	←、B（△）、C（○）、A（□）、C（○）、←、→、B（△）、→、B（△）、A（□）、C（○）
みぎあしあげてみせて　クロ	→、→、←、→、←、B（△）、B（△）、→、B（△）、B（△）、A（□）、C（○）
ひだりあしあげてみせて　クロ	→、←、→、←、→、←、B（△）、B（△）、→、B（△）、B（△）、A（□）、C（○）

最終階段

語句	按掣
クロ　おはなしをきいて	A（□）、C（○）、C（○）、←、←、→、C（○）、→、→、B（△）
あなたはかえらなくてはならないの	←、←、←、←、←、B（△）、←、←、A（□）、B（△）、←、←、←、←、→、C（○）
みつかるとたいへんなのよ	→、A（□）、←、A（□）、C（○）、←、→、B（△）、L、←、C（○）、C（○）
あなたはわたしとはくらせないの	←、←、←、←、←、←、→、C（○）、←、A（□）、←、B（△）、←、→、C（○）
いうことをきくのよ　クロ	→、A（□）、C（○）、C（○）、C（○）、→、A（□）、C（○）、C（○）、A（□）、C（○）
あなたのためなのよ　クロ	←、←、←、C（○）、←、B（△）、←、C（○）、C（○）、A（□）、C（○）
ここにもひとがくるようになるわ	C（○）、C（○）、→、C（○）、→、C（○）、←、A（□）、A（□）、C（○）、A（□）、→、←、A（□）、←
そしたらあなたもみつかってしまうのよ	C（○）、→、←、←、←、←、←、C（○）、→、A（□）、←、B（△）、→、←、A（□）、C（○）、C（○）
あなたとのなんにちがたのしかったわ	←、←、←、C（○）、C（○）、←、L、→、→、←、←、C（○）、→、←、←、←
わたしあなたのことをけしてわすれない	←、←、→、←、←、←、C（○）、C（○）、C（○）、C（○）、B（△）、→、B、（△）、←、A（□）、B（△）、←、→
わたしにはわたしのあなたには あなたのなかまがいるのよ	←、←、→、→、←、←、←、→、C（○）、←、←、←、→、←、←、←、←、
さようなら　クロ	←、C（○）、A（□）、←、←、A（□）、C（○）
げんきにくらすのよ　クロ	B（△）、L、→、→、A（□）、←、A（□）、C（○）、C（○）、A（□）、C（○）

滑雪遊戲

2月21日遇詩織們到滑雪場時便會出現，路線共有三種，此外在開始時按數次A(○)掣可加快加速度；初級路線彎率不高用來練習最好、中級彎率大約與初級一樣，中段有大直路，不過留意直路後也有彎位，小心不要撞上、上級彎率十分高，名上中段有樽頸位部份沒有題示，小心路線突然收窄。(註：↓即大直路)

初級：	←→↓←→←→←→
中級：	→←→←→←→←→↓←→→←←←
上級：	→→←→←→←→←→←→←→←→←

烹飪遊戲

在家政家(調理實習室)出現過優美進行烹飪特訓事件時，得知她不想經常被好雄說她的料理不好吃，談到有關烹飪特訓(料理特訓)的事後，此遊戲便會出現，至於各菜餚的行動按掣及時間如下——

(例：「A×10」即按A掣10秒，上段時主角行動，下段是優美行動)

(註：PlayStation版欠奉「對不起！」)

第一階段：	B×3、R×3、A×5、R×4、C×8
第二階段：	R×2、C×15、A×5、R×2、B×8 A×7
第三階段：	A×10、R×3、A×10、R×3、B×20 C×10、R×3、C×35
第四階段：	R×2、C×20 A×5、R×2、A×5、R×2、B×10、C×10

經常不斷的訓練，有一天優美開始對訓練感對厭倦及灰心，而且還不少出弄傷手指，於是我便說她真的想就此罷休，永遠被人說她做的菜餚不好吃嗎？之後她走開了一會，反省後便再次振作起來。翌日她收到了一本烹飪秘笈，優美還以為是我送的，十分雀躍，實際上原來是好雄的好事；第二天再到家政室優美做了好吃的漢堡包，說開好雄時原來他在外面偷聽，結果捉了他進來，而優美亦與我一起做過咖哩飯給他看，雖然做得不錯但好雄硬說優美做得差，結果兩人吵起來，而優美亦跑了出去，而我罵了好雄一頓並到外面尋回優美安慰她，說好雄只是故意的在他眼中優美始終是他的好妹妹，最後好雄來到，二人談過後兩兄妹便和好並一同回去。

放菜餚遊戲

17日在烹飪特訓事件中見過秋穗みのり後，便經常到運動部部室前找她交談，談過有關「傳說之樹(伝説の樹)」及「心上人(好きな人)」的事後，這遊戲便會出現。請特別留意，到第四段(即第16至20個)的放材料指令，一定是Konami傳統指令，即↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B(×)、A(○)。

跳健康舞

情人節前夕，我在走廊遇上鏡魅羅及其親衛隊，因為太多人走不了，她以為我是來討巧克力的，說過已沒有巧克力後便與親衛隊走了。數日後我在走廊拾到(拾う)一本學生手冊(拾不拾是玩者的自由)，原來是鏡的，其後她與親衛隊來到，見我拾到她的手冊，便想送她的大型照片作回禮，可是我不要，還說這不能表現出其「真正的美」，結果她便很不悅的走掉。當晚她急電叫我到公園，並問我今天說她「不能表現出真正的美」是甚麼意思，交談後得知她參加了模特兒的選考，還叫我保守這秘密，在臨走前有個細路用球踢我，我十分想罵他，但原來他是幼稚園的迷途小孩，最後要由鏡送回他走。

數天放學後詩織好像忘記鎖課室門，於是她便回去查看，而我則在大門口等她，同時我看見數孩童在門口扯著鏡的裙子要鏡送他們回去，走了以後詩織便回來了。

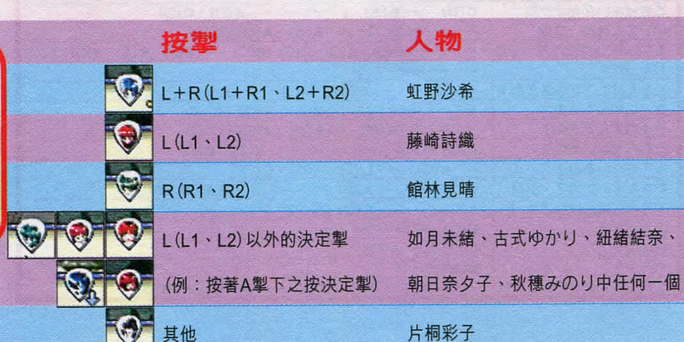
翌日她突扯我到天台，說昨天的事又要我守秘密，借機找了人來為她做二次選為的準備而跳健康舞，而我亦因為知道她的秘密而要硬舞健康舞，算了！反正健康舞對心肺有幫助，當然馬拉松也有效。

數天後她又就有關她的秘密而扯我上天台，她說出上次的孩童們的事，並說現時在幼稚園幫忙，最後又是要我保守秘密。

再數天後(完成整個健康舞小遊戲)她到課室找我，說今天是二次選考的日子，為了不讓親衛隊員們知道這事，會到天台暫避，並叫我穩瞞親衛隊鏡所處地點，當我到走廊時，聽到孩童們的哭聲，一聽之下得知三人中有一人走失了，於是便帶他們到天台找鏡，與鏡談過後她先去選考，我便去找走失的孩子，後來在一處找到了孩子，一會後鏡亦來到，咦？她不是去選考嗎？原來她也擔心孩子而找到來，原來孩子們是來走給她髮飾的，並勉勵她努力；不過鏡說已沒時間了，而且也不知「真正的美」是甚麼，我看到這情況後，終於知道「真正的美」就是「鏡對孩童的溫柔」並說給她聽，而孩子們亦說會一起到會場向評判求情，最後她便與孩子們一同走了。

Guitar Mania

情人節當日到遊戲機中心指著類似《Beat Mania》的遊戲機後便可玩到，以下所說的只是簡單的秘技，就是改變「結他片」(彈下指標)的樣貌，方法是予備選曲時按著有關指令(按掣)，進入遊戲後便能看到「結他片」的改變。



按掣	人物
L+R(L1+R1、L2+R2)	虹野沙希
L(L1、L2)	藤崎詩織
R(R1、R2)	館林見晴
L(L1、L2)以外的決定掣 (例：按著A掣下之按決定掣)	如月未緒、古式ゆかり、紐緒結奈、 朝日奈夕子、秋穗みのり中任何一個
其他	片桐彩子

玩家特區

懊惱GAME你教

插畫：超音潛艇

G. P.玲奈 MESSAGE：

這半年來真的幹了不少的傻事，最有意義的當然是可以執掌到「懊惱GAME你教」啦（以及買了DC），怎說也好希望《遊戲誌》「百尺竿頭，更進一步」，當然大家要繼續支持啦。

佳作獎：

小丸

短評：十分溫馨的場面，上色平均且很少出界，很欣賞你在畫衣服的花紋時也這麼用心，略嫌左下的位置比較空，不過是一個讓眼睛休息的好地方。

《DANCE DANCE REVOLUTION~AWAIT》

復活節之前三個星期，德福的VIRTUA ZONE來了一部《DANCE DANCE REVOLUTION》不少人一窩蜂來跳舞，而且引來大批人圍觀，但我卻不禁玩，因為我覺得太貴，不過這Game的歌曲都幾動聽，所以過了兩天，我始終都玩了。玩完後，出了一身汗，覺得精神很多，但始終很貴(要十元大洋)，所以我知道PS會出時，我決定期待，一定會買下舞池的。

由這時起，我就留意Game書裡有關《DDR》的情報，但看了Game龍虎榜時發覺沒有很多人期待《DDR》的。之後Game書裡說沒有行貨及缺貨時，我就抱有不樂觀的態度。(日本人打機真的瘋狂過香港......)

可是，我的朋友反而寧願玩街都不會期待PS，原因是他們玩《Beat Mania》時沒有捽盤，而且覺得家中玩太無癮，所以才不敢期望。

到了4月10日，《DDR》在香港還未推出，而且好像沒有人提起《DDR》的！彷彿他們不知道似的，我等到頸長了。

我心裡埋怨的，就是SCEH沒有盡心做好本份，既然《Beat Mania》的版本都買到，又為何《DDR》版權卻買不到？唉！做到不爭氣怎能令市民得益，又怎能完全打擊翻版？(原因如果全港都沒有原裝《DDR》的話，會迫於無奈買反蛋的，最可惡的就是無良商人會把舞池炒至金牛一張。)

最後，如果遊戲誌尊賣店沒把《DDR》炒價的話，我就到這裡決定買下。

Arto

12-4-1999

《DC FORWARD》

To：鈴奈小姐

這次投稿，是希望跟大家談論世嘉Dream Cast的前景。隨著Sony PlayStation 2推出之消息發放以後對於DC來說，或多或少都存在著一個頗大的危機。而我個人認為，倘若PS 2果真能趕及公元二千年三月前推出的話，DC要走往「一哥之路」便可能要行人止步了。

Playstation 2(暫名)的規格，於96期Game Players中已有詳盡介紹。從中可見最為眾機迷關心的「多邊形處理」比DC更加厲害。若大家有逛電腦中心，便有可能看過該套關Playstation 2的宣傳片，不論是Squall和Rinoa跳舞還是永瀨麗子「行天橋」都看來可與世嘉以Naomi所製作之遊戲匹敵。加上以DVD作為媒體，DC的GD Rom根本不能與之相比。

然而，就算不以機能作比較，PS 2的消息卻真的可以拖慢DC銷量上升之步伐，使之達不到百萬計之計量。世嘉在98年尾推出DC，但不幸由於技術的問題(NCE未能為世嘉提供足夠數量合格的Power VR 2晶片)，致使DC未能乘勝之時「大促銷」。坦白說，世嘉這次棋差一著可不是開玩笑的，因為自九九年一月以降，DC便再也沒有顯著地上昇其銷路。有云「一鼓作氣，再衰，竭」，當大家都因DC之強勁而等候已久或慕名而來，世嘉不能把握；現在貨源充足，那班因「感性消費角度」而想買DC的人卻都已流矯得差不多。這，究竟是誰的錯呢？

雖然，距離至PS 2推出之時仍有一段頗大的真空時期，但世嘉若要在這段時期成功從市場中搶回佔有率，並成功堵截PS 2推出之勢，可謂十分之困難，因為世嘉所遇到的，會是以下幾點難題：

首先是遊戲的推出。截至現在，DC所出的遊戲量仍然太少，這當然是與DC仍然處於成長期有關。可是，遊戲的不足，只會阻止DC銷量之上昇，就如N64那般，因遊戲或好玩的遊戲太少，導致主機銷量不佳，使遊戲廠商不敢貿然為其推出遊戲；卻又因此之故，使好玩的遊戲仍然不多，因而沒人買N64.....一直惡性循環下去。觀乎現在DC的遊戲中，佔大部分都是世嘉「單天無至尊」，《Sonic Adventure》、《VF 3tb》甚至將推出的《莎木》，而其他廠商則仍然靜觀其變。看來DC真的有點重蹈N64之覆轍矣。

然後是遊戲的銷量。其實世嘉很難寄望由「遊戲銷量」去帶動主機的銷量。因為世嘉不如SONY，有NAMCO、SQUARE和KONAMI三大廠商支持，其中SQUARE的遊戲，卻有著「令一部主機銷路上升」的大能(指的當然是《FF》系列了)。可惜世嘉則不如SQUARE般，有「操遊戲機之生殺大權」之能。因為在SS裡，世嘉的遊戲銷量根本不能與PS的相比，PS遊戲之銷量，很多都已超百萬位之銷量(《Parapa the Rapper》、《蠱惑狼》等，《FF》七、八集更不用說了)。世嘉則獨有《VF 2》，之後則亡。但SS是否沒有好遊戲呢？當然不是，有誰膽敢說《櫻大戰》系列不是好遊戲？！當天都充滿信心說該遊戲之銷量必定到百萬隻(見《Game通信》No.39 P.11)，結果當然是悲慘的！截至九八年六月二十九日至七月五日，《櫻大戰 2》的銷量只累積至506,090套，僅為目標之一半，其後更跌出銷售榜以外，再也不復見(資料來源：《SATURN FAN》98年15期)。可見世嘉空有好遊戲，但卻不能因此增加主機之銷量。或因為這漾，世嘉便竭力拉攏Square加盟i為DC而為PS 2出Game(所以我反對由遊戲廠商操生殺大權的！)。看來世嘉若要以遊戲來吸引機迷買DC從而使其銷量上升，便只有靠自己了。在91期《Game Player》中，神樂千鶴云DC銷量顯著上升的首個時期乃是《The King of Fighters Dream Match Never Ends 1999》推出之時原因是PS版《拳皇》系列都移植得不好。這其實是不可能的，因為《拳皇》DC版只是個移植遊戲而歷年《拳皇》移植版的銷量都不高(SS版銷量大約有十八萬隻而已)，所以很難可以帶動DC的銷量大幅上升的。再說，PS版的《拳皇98》比DC版早出，可能已搶去了不少《拳皇》Fans去了。坦白說，一來PS的《拳皇98》移植得並不差，加上買「家用版」《拳皇》也多是為「過手癮」而已，真的會為「移植處極高」的《拳皇》而買DC的人，相信真的不多。

優秀作品

神樂　16　F

短評：一眼看下去，AKARI好像成熟了不少，背景太花，有點刺眼的感覺，因為太過鮮色了，其他的畫在以後的日子才登吧。

新欄目！！

COSPLAY 遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。事不宜遲，快點寄照片來啦。

新人事新作風！！

GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。(唯鉛筆及原子筆畫恕不接受)

這是你們的「編輯 TOUCH！」

「編輯TOUCH！」已登了不少期了，很多謝讀者們一直以來的支持。讀者們可以在這裏跟編輯們作一個交流，問一問他們日常做誑什麼呀？喜歡些什麼？也可以對來信的讀者作出一些回應的啊，有興趣的話便寄信來吧！

COSPLAY 遊園地

所屬作品：《侍魂》《EVA》
扮演人物：CALFORD、NAKURURU、ASUKA（左起）
姓名：CHAN CHUN FAI、CHAN WING YAN、黃兆倫（左起）

鈴奈想搞事

想起以前的《遊戲誌》有一個「無責任讀者擂台」，可以讓讀者們在那裏發表一些對遊戲的意見，近來又發覺不少讀者也希望重開擂台，不過這一次的形式便略有不同，由你們來信，我找編輯們來回應你們，題材主要都是圍繞着遊戲界中發生的事物，來信支持一下吧，被刊登的話是會有遊戲精品一份的啊！

優秀作品：

W君

短評：淡淡的幾筆便能夠將動態帶出來，而色彩溫和，感覺十分夏日，不過可以自己畫美術字來取代剪貼，還有不要摺畫。

跟著廠商的偏袒，在PS和SS「次世代大戰」時，SS實在是孤軍作戰；除了面對SCEI，本身，還是面對Square和Namco這兩大敵人。Komani更是偏心得出面，其《心跳回憶》已不知使多少機迷，因此而買PS了(但其後的Drama Series竟能同步銷售算有點良知了)。雖云世嘉亦有Capcom和SNK這兩個戰友，但認真點想，這兩大廠商其實也有點兒偏袒PS的(暗地裡)。如PS的《Pocket Fighter》其「育成模成」竟然欠奉於SS版中(用「育成模成」去換來完整的格數和快一點兒的讀碟速度，不大划算吧？！)。SNK則更偏心，最近於PS推出的《雅典娜》AVG竟然不同步於DC推出(甚至推出與否心是問題！)。而最令我耿耿於懷的，莫過於《拳皇一京》了。雖然我SS和PS也有，但我始終認為，SS也可出《拳皇一京》的呀！《RB餓狼傳說 2》PS版竟比SS版多兩個新物就更不用說了！

第四是世嘉本身皂形象問題。雖然世嘉終於肯放下一貫「嚴肅」的形象，去親近所謂的「非機迷」(這一點在《Game Plus》的「讀者群英會」已談及過無數次了)。但仍然不膩像Sony般，能輕易地吸引青年男女(很難想像湯川英一、鈴木裕能吸引到那些追求潮流的青年的男女！)。看來「世嘉三四郎」藤岡宏先生再次為世嘉作宣傳亦是遲早的問題。之不過，即使世嘉真的能擴大日本的市場佔有率，其能否成功重奪「歐、美」兩大市場，則未許樂觀。

就以美國為例，「SEGA」一名在美國，可說是「大堪一提」，因為她的形象實在太差勁了。事源大概要追溯至Mega Drive和SS這段過渡期。大家也知道，世嘉由於其Mega Drive被超任打至倒地不起，為圖反撲，加上PlayStation剛掘起，故必須推出更強勁之主機。然而世嘉卻不能正正經經坡去推出新機卻竟然推出一部32和Mega Drive CD(在座的各位讀友有多少人當天慘遭「被騙」買了這部機呢？)，剛推出時以為大有作為，不消一陣子便成為了倉底貨。再者，有多少人仍然記得隨《Virtua on》一起推出的Twin Stick？還有《電車Go！》的專用手掣.....世嘉推出的許許多多的週邊設備，竟然無一倖免，全部不能過渡至DC.....為此我終於明白在DC推出前許許多多「對世嘉死心」的機迷那種「被騙的感覺」了；差幸的是，DC已推出一個使DC能對應SS遊戲的軟件，但卻要用錢買......與PS 2相比，PS 2除了主機本身已對應PS遊戲外，一切大大小小週邊設備均對應借遺。我真的不禁暗嘆一句：「世嘉真現實呀！」不是嗎？連Joystick也不對應一支(SS的)這怎能不叫人不想起以前Sega32 X和SS的「教訓」呢？不要說歐美，就連我們香港也有不少機迷對世嘉這種「多變的政策」感到無所適從和有著受騙的感覺了。雖則有人會挺身而出，為世嘉護航：「　　　世嘉已汲取教訓了！」當天世嘉推出S.S時豈不也曾說過這番話？除此之外，世嘉不以D.V.D作媒體始 終是一個先天性不足。D C為以廉價作招徠，不惜將貨就價，以G. D-RAM而放棄DVD，這本來沒錯。問題是，DVD 在外國(尤以美國)普及之快實令人咋舌，PS.2以DVD RAM作媒體實在是來得及時。前陣子GAME PLUS亦提及過世嘉亦可能為此出D.C 2，以DVD作媒體..........若果世嘉真的要重年覆轍的話。在97期GAME PLAYERS中，曾報導Sega of America 社長嘲笑PS.2的出表為SONG「慌張到要急於將製品投入市場」，真是自滿得可笑，他難道已忘記在美國市場裡，當天的SS之市場佔有率連一成也沒有嗎？！DC要重建Sega在美國的威信，看來只有靠Bill Gates的面子了。

最後是PS之無限強大。PS除了全球人共知(play station,一名幾可取替Nintendo矣！)之外，更「攞膽」的，是Emulator的發展。若各位是電腦玩家的話，都應知道PC已有不少PS的「模擬器」(如PS Emu Pro , Bleem等)，雖云它們仍未是正式認可(official / licensed)的，但出產這些Emulator 的公司一來均很積極聯絡Sony望能合作，二來Sony至今仍未採任何法律。這有可能是PS主機的利潤並不是很高，如果能夠藉著模擬器來推廣其軟體，Sony 更可以收取不少的權利金(資料來源：《軟體世界》119期337頁)。倘若屬實，不單遊戲機市場會有著很的變動，對DC的影響亦不少，因為起初DC的推出，其中一個賣點是「無限接近PC」。若果PS的Emulator 得到Song 之認City University of Hong Kong可，那麼PS便不獨「接近」而簡直是「融入」PC了........

神樂小姐云Sega若能及時大力催谷DC,則其君臨天下之時指日可待。我則認為世嘉必須先改善自身之形象。有云「修身、齊家、治國、平天下」形象不善又怎能寄望DC會有好銷量？遊戲不足亦是個問題，我認為世嘉與其寄望Square之助，倒不如自強不息，靠自己推出遊戲並以自己的努力去打破「遊戲廠商操主機生死權」之惡例吧！我認為以現今的Dc來說，始終仍未算值得買(讓我看看

《櫻大戰3》如何)不知又有多少人如我般，仍然抱觀望態度呢，老實說，世嘉可催谷DC的時間，便只有在PS.2推出前(也即是只有一年)。故此世嘉便只有分秒必爭，讓「觀望」的人也立即「扑追」買DC若世嘉仍不快馬加鞭，PS.2推出後鋒頭盡蓋DC，世嘉家用機市場戰兵敗如山倒，指日可待也。

本文行筆草率，謬誤在所難免，尚祈各大雅君子不吝賜教。

讀者林仁上

九九年四月十日零晨

優秀作品：

C.LAM F

短評：背景處理得很有心機，最靚的地方便是口部，如果能夠將「I PROMISE」這一句移上一點便會更加美觀了。

攻略一族

GP鈴奈：

妳好，我叫アリオス第一次來信啦！最近在玩SaGa Frontier 2，真是太好了！GPM以「對話式」來進行攻略，是JJ君寫的，沒錯。順帶一提，JJ君是アリオス的偶像啊！今次也是有點問題想問問JJ君啦！是關於Langrisser的，這Game是我的至愛.......但.......有點不明白，是V的時候啦！為何Langrisser會變成什麼「不完成品」？(忘了原來的「稱呼」了)更做了啟動最終兵器的工具？本想呀！V是跟以前的故事，一I、II、III、沒關係吧？！但結局又走出III的人，即Langrisser的原形？光之女神又不知去了那？若說化成了積西加，也不該連一面也不露吧？！在II時也不會這樣的呢！是Langrisser的故事本身不足，還是我的理解出了問題耶？

另外，也想問問SaGa的問題，通常在單人戰鬥時，也不能好好的出招........如疾風劍、無拍子等，也出不到耶！アリオス已打到1305年了哦？還有若在1238年潛入？アレクセイ味的劇情中，コーデリア死了，會否對往後的劇情有影響？次序不跟年份打，又有否影響？因友人玩到一段(省紙，用埋後面)

叫！將軍の思い出的，是暗殺者ヨハン之後的劇情，但アリオス卻玩不到耶！何解？？

要問JJ君的問題完了，然後想問MS君，為何會把FF 8飛空艇的名字才為「神之黃昏」的呢？是真的解作「神之黃昏」的嗎？

呀，忘了說，SaGa的文字是否比FF 8的用得深，因アリオス明白FF 8的故事，但仍不太明SaGa的故事耶！

不知在那兒可找到Psychic Force2012的Poster or物品？頗喜歡マイト(Might)呢！在Psychic Force有否出現過？アリオス沒有DC，也沒電腦，玩不到，鈴奈不喜歡玩此類Game吧？我很想知個故事內容吧！很想知為合パティ(Patty)會跟著マイト，マイト又為何把所有Psychicer看成是目標？！

有時候，發覺書中會有不少田田田出現，是日文字？突然很擔心，此信中也有不少日文字　耶！アリオス不想「變」做田田田啊！

頗長的信呢！望不要感到煩厭，就此拜別，請請！

アリオス・アレクトル

21.4.99

*アリオス是PC-E　Game風之傳說Xanadu的主角的名字，是Falcom出的Game，不知會否在GPM中作做介紹耶？

以後還會介紹Falcom的Games嗎？

未來的or以前的，如Ys，英傳等。

J.J.的回覆：

アリオス，多謝妳對在下攻略的支持；不知LANGRISSER之中你(妳？)最喜歡的是哪一集呢？

在LANGRISSER之中，III是所有故事的開始，當時這柄劍原本叫做「破邪之劍」，但在加入了某某國王的生命力之後才強化成後來的LANGRISSER。

當故事一直發展至第V集時，故事的世

優秀作品：

S.M.YEE

短評：兩個宿敵有如此曖昧的情況，實在是有趣，有一點「基」味，因為草薙京個樣好似好冧，試試畫其他的角色吧。

刊登作品：

陳凱佩　18　　女

短評：很抽象的風格，但是就連畫中的主體也太過抽象，如果能將主體畫得鮮明一點的話，可能會換來不俗的效果。

刊登作品：

叮噹　19　F

短評：利用噴漆造出夜空的效果很見心思，但是兩者加起來好像不太MATCH，整體來看都不錯，只是手指的地方怪了一點。

界觀又出現了新的定義，LANGRISSER及魔劍原來都是古代人用來啟動最終兵器的產物，但LANGRISSER只是古代勞動階層的人所製，能力比魔劍為低，因此才被稱為「不完成品」，至於光之女神方面就的確有點過份，因為如此重要的戰爭竟然只派積茜嘉一人來協助……

至於SAGA方面，單人戰鬥出連招的成功率主要是看對該武器的熟煉度和打算出的連招的複雜程度，此外亦有些人物是較為容易使出連招的，事實上在下也是到了近乎1300年後才學會無拍子程度的劍招；1238年若歌迪莉亞死掉了的話，最直接的影響是往後的劇情中不能再選用她，此外當威路的力治登場時，做了威路妻子的人可能會變了其他人(在下的版本是娶了歌迪莉亞的)，至於對往後故事的實質影響就似乎沒有……遊戲進行時若不按照年份來玩的話，是會少了數個劇情的，例如今期補回的「傑斯達與海盜」這故事，便是要將每一段劇情按年份來玩才會出現的，而妳在信中提到「將軍之回憶」也是一樣。

至於你提到不明白SAGA的故事，這可能是因為SAGA的登場人物極多，很多人物之間的關係亦不會一開始便在故事中交待清楚，因此在下才說必須要以「對話式」來製作，希望看完這一期後，會令大家對故事有進一步理解，或許有時間的話，下次再來信談談你對這一集SAGA的見解吧(在下是很喜歡傑斯達的性格的)。

MS的回覆：

神之黃昏的意思便是北歐神話中的一個故事，是講述眾神之戰的，而遊戲中出現的神之黃昏便是由這　而來的。

正宗日文

鈴奈樣：

褲內青蛙(日語發音)！又是在下－－95期中出現過的那個衰仔，今次又來啦(哪尼？！沒印相了？！)

上次鈴奈後不夠意思呢，一張照片也一肯給！

97期裡那個“10歲時的鈴奈”是鈴奈當年的寫真嗎？真可愛。

不閑話了，因在下今次的主旨是省幾個“嚴～重”問題要提竹日心戈。

(1)內陸看《遊戲誌》的人很多，但粵語大陸方面多數地區的人士也是不懂的。本來雜誌中時常發有的一些俚語已讓人頗頭痛，但也基本看得過去，但現下長期連續推出的《互動－－VCD》完全說粵語，說真的，在下聽得懂的大約也就僅限其中偶一出現的幾個英文單詞。實在叫人難以接受。不知可否以後的期　加入國語字幕，為不懂粵語的人士提供些方便。

(2)何時遊戲誌才可有內陸的經銷商？內陸的無良商人每每在省《互動～VCD》附送的期數便會提價5元，雜誌上明明寫寫不加價嘛！雖然這點錢也不算什麼，但一到讓那些遊的人得意，心中就不爽。

(3)遊戲誌有沒有什麼遊戲周邊銷售或代理業務？因在下後想從港處郵購一些另外還有問題：

在下今次承上的畫是本人用原子筆臨摹彩頁中尼露繪成。雖然犯了兩忌：(1)用了原子筆(2)臨摹作品，但在下一直自以為在原子筆的使用上強於鋼筆、水彩等。如表現絲綢質感、金屬光澤等。此幅作品雖有不少敗筆，但也無法修改了，好在不很嚴重，還請潛艇兄品評。

哇靠！又沒地兒留名了！

SUN

99.4.11

G.P.鈴奈的回覆：

言語之間的問題我們也有注意過，而且仍在計劃中。至於會不會在內地設代理，相信日後的日子便會有。說回加價的問題，這個不得不正視了，因為這樣會令讀者們有所損失。

刊登作品：

SAMMI 14　F

短評：畫面比較花，人物腳部有點不太自然，花跟人的比例亦有點問題，要下點苦功了。

真人 SHOW

Dearest山寺良牙さん：

Hello！又係我呀，希望可以早D刊登我嘅來信，Thanks！

我響No.99期見到你寫《心跳Drama Series Vol.3～啟程之詩》嘅攻略做得好好，but你好醒目，寫咗藤崎詩織嘅攻略，冇G+嘅咁stupid，明知我地D Fans多數都會追「藤崎」嘅，竟然寫咗「管林」嘅攻略先喎！特別係2月29日呢一part好浪漫，主角個日要練馬拉松，點知跑到腳痛，詩織搵番佢嘅頭帶，俫幫佢走完全程，之後詩織又做咗嘅girlfriend，唔係青梅竹馬嘅friend咁easy架！

以下比深田公仔さん：

響No.99期又見到你介紹《Pokemon Pinball》嘅波子機，個隻比卡超好得意，因為我都好likely佢，可以利用printer將最高分數記錄印出俫先至正，又可以用紅外線機同friend交換得分；and咁GBC會唔會有「他媽歌詞」出現呢？

以下比古拉拉Bさん：

Well，你介紹嘅《Dance Dance Revolution》點解又可以好似機舖咁，成個人「動」響跳舞機度俫跳舞呢？係呀，笠住比卡超個個係迷以前嘅小健健呢？札馬尾個個係咪深田公仔呢？

以下比GP鈴奈さん：

我又見到Alice小姐嘅畫，well，好明顯比以前D畫功好好多，響Cosplay遊園地嘅Chemin小姐子秋子小姐扮嘅Edea The Witch同Leona扮得好型！又見到SM YEE小姐畫嘅草薙京，畫出俫令到我覺得好舒服，青椒小姐畫嘅詩織，如果情侶響個度睇海星就浪漫囉！而南小姐畫嘅《KOF》入面嘅Asamiya Athena(我自己)畫得好鬼馬，又抵死！Kensou個樣畫得好開心，加上佢揸全成堆麵包，梗係啦，佢係「怕醜食飽少年」丫嘛，唔得響《Athena》入面都唔夠膽向Athena表白啦！係呀，你有冇玩過《Athena》，如果冇能量嘅話就會lose，實在太難玩，次次都會「悄悄的我走了」嘅！

祝你地有覺好訓！ZZZ！

Your Sincerely

Asaimya Athena

響《Athena》逃走出俫嘅

26/4/99

(PS：響編者話見到非洲寫嘅嘢，真係好似「也許你只是哭得太累，也許也許你要睡一睡」咁！)

山寺良牙的回覆：

多謝你的讚賞，以後一定會更加努力的。

深田公仔的回覆：

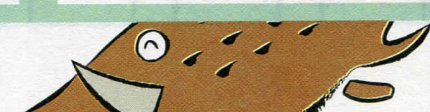
哎呀，我不知道會不會有新的「他媽」遊戲，想知道的話便要繼續留意我的欄目了(廣告)

G.P.鈴奈的回覆：

說到這裏很感謝教友們一直的支持，「懊惱GAME你教」一直的在變，為了不同的讀者而加了不少的新欄目，希望能讓更多的讀者參予。另外由於古拉拉_B沒有出現，所以問題方面便由我代覆，「那人不是小健健，那人不是深田公仔...」

VERY FANTASY

催眠的歌聲



黑手道別話

幸好可以渡過到100期，「玩完這期，便要收皮」，黑手很多謝各位兄弟姊妹一直以來的支持，希望將來的日子各位會繼續支持《遊戲誌》，保重。

七不思議

致遊戲誌幕後黑手：

我是一個PS機迷，有幾條問題想請教你：

1.X-MEN Vs STREET FIGHTER EX EDITION有冇秘技？

2.除了甩尾之外，介有冇其他較好的過灣方法？

3.點解拳皇98在按次序時按START有公仔符號出現？有什麼用的？(算不算秘技)

4.你估PS2會唔會叫DREAMSTATION？

5.點解GAME STATION 200×期期有嘢送，你們沒有

問題讀者

希望在103期前登，因有特別理由。

問題讀者：

1.在不續關之下完成遊戲一次，在選人時在豪鬼那兒按SELECT便可以使用到APOCALYPSE；在選擇模式的畫面中順序輸入□□→→×L1便會出現EX OPTION

2.有，減油慢慢過啦。

3.這是角色之間的相性度。

4.不知道。

5.咁人人都有唔同嘅嘢送。

幕後黑手覆

申冤呀

致幕後黑手大人：

小弟有些問題希望你能解答。

1.心跳回憶話劇VOL.2彩之愛歌中當主角作的A MELODY後半的1-8節是什麼PHRASE？

2.在那裏可以買到PS版的心跳回憶放課後呢？

3.在那裏可以買到SS版的心跳回憶話劇VOL.3啟程之詩和價錢如何呢？

4.PS版的心跳回憶2幾時出呀？

早乙女好雄上
15.4.99

早乙女好雄：

1.1~4使用PHRASE 3，5~8使用PHRASE 2

2.3/在旺角可以找得到，價錢大約3[illegible]右

4.還沒有正式公佈啊！

幕後黑手覆

自嘲

幕後黑手：

你好嗎？很多謝黑手上次回答在下的問題啊！實在開心到暈低~~(笑)於是，今次又來麻煩黑手囉~~

1.《櫻大戰~花組對戰》中，如何使用帝都三人娘、藤枝彩美及米田支配人呢？

2.《櫻大戰》系列中，黑手最喜歡哪位角色呢？(在下最愛利~尼)

3.如果架SS經常"閱讀錯誤"(即俗稱"死機")怎麼辦？

4.如果架SS經常讀不到片，一些遊戲玩不到，怎麼辦？

嗯....在下的問題真的是很無聊吧？不過仍然希望黑手能回答....多謝！KISS(某人按：嘔~~)

祝：笑口常開！

BCS丹
99.3.13

BCS丹：

1.先完成遊戲一次便會出現隱藏人物，接着用隱藏人物完成遊戲便可以使用到她們了。

2.一定要選的話，便會是李紅蘭。

3/4.唯有拿去修理吧！

幕後黑手覆

書法

Dear幕後黑手前輩：

小弟現在有一些疑難，希望黑手能替我解答吧，如果可以的話，能否早些刊登呢？

1) 小弟現時正想購買NGPC，請問大約要幾多錢呢？(連拳王R-2)

2) NGPC能不能對打，如能，需不需要購買配件？

3) 承上題，那配件又要幾多錢呢？

4) 我想問在貴刊的別冊VOL.014，即拳皇98鬥技鑽研中，我看不懂甚麼。做cancel，例如：金家藩的一招連技「霸氣腳cancel鳳凰腳」，我的朋友話是在霸氣腳進行中立即按↓↙←↙↓↘→，然後等霸氣腳消失立刻按腳，便能配合，請問是不是呢？(請詳細說明，因為我是一個格鬥白痴。)

5) 我的字值幾多分？(100分滿分)

6) 請給我的字一些評語？(好與壞也不要緊！)

祝黑手機運亨通！！

真．金「加煩」敬上
17-3-99

真．金「加煩」：

1/2/3.600元左右啦，如果要對戰的話，便要買對戰線，大概一舊水啦。

4.說得對。

5.對不起，俾足面只得30分。

6.因為太過端正...

幕後黑手覆

年少有為
黑手(老？)前輩：

本人打機遇到些(不)少困難，望能解答，免得愛妻(指DC)獨守空房。
1.《SONIC ADVENTURE》內共有幾多個「章」？(指達成過關條件後得到的「章」。)
2.可否舉列說出SONIC內5分鐘內過賭場那關的方法？
3.你們玩《BLUE STINGER》時有冇試過在SAVE或LOAD時HANG機？
4.《BLUE STINGER》內那張Y BANK CARD的密碼是幾號？
5.黑手前輩最鍾意邊間廠商的人設？
6.點解GPM唔將D表格一頁過比人剪或另加一張紙，依家咁剪法真係令人心痛。
7.眾編輯嘅地位會唔會分得好清楚架？
8.上期(99期)你們收到幾多份抽獎表格？
祝百期好境
PLAY壯力健

孤獨的遊戲機

孤獨的遊戲機：

1.2.在之前的攻略中已經說過了以上的東西的了，可以參考第91期《遊戲誌》
3.好像沒有試過。
4.是1862。
5.冇話邊間廠嘅人設特別鍾意，不過SNK旗下的不少人設我也喜歡。
6.原來真的會有人心痛的嗎？以後我們會注意一下這問題的了。
7.會，最少有總編輯之分。
8.300份以上啦，沒有正式點過。

幕後黑手覆

重出江湖
Dear黑手大佬：

在下是第二次來信的，麻煩你幫我解答問題！
1) 在下最近買了一隻Pocket Station也對應了《Zero 3》和《FF VIII》不過我就覺得《FF VIII》不及《Zero 3》這樣好玩，而黑手大佬可否介紹一些可對應Pocket Station的好Games。
2) 近日我聽一些同學話2000年出的Games是能在PS機上玩，這是否真呀？
3) 我想買一個格鬥用的手掣不過又唔知邊隻好用，可唔可以介紹給我？
4) 近日PS出的《TO HEART》同埋《心跳回憶》大佬覺得邊隻好玩？
5) 繼問題(1)Pocket Station幾耐要換一次電，而在沒有電又或在換電池時資料會否消失？
6) 我寫D字大佬覺得多少分呢？
祝貴刊銷量直線上升
大佬快高長大
你的手下金毛鼠上

PS我想了一個名給大佬你叫「遊戲詢問處」
99年春

金毛鼠：

好兄弟，多謝你的欄名，不過黑手無福消壽了。
1.我覺得《AMOURED CORE》、《GALLOP RACER 3》及《心跳回憶話劇VOL.3啟程之詩》都是不錯的。
2.有這樣的事嗎？
3.黑手便覺得HORI推出的大掣便不錯了，價錢250~300。
4.《心跳回憶》的遊戲性比《TO HEART》要高。
5.不知道幾耐要換一次電，不過冇電時，資料是不會消失的。
6.50分左右啦。

幕後黑手覆

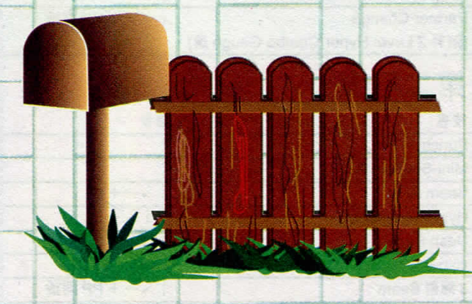
Dear幕後黑手先生：

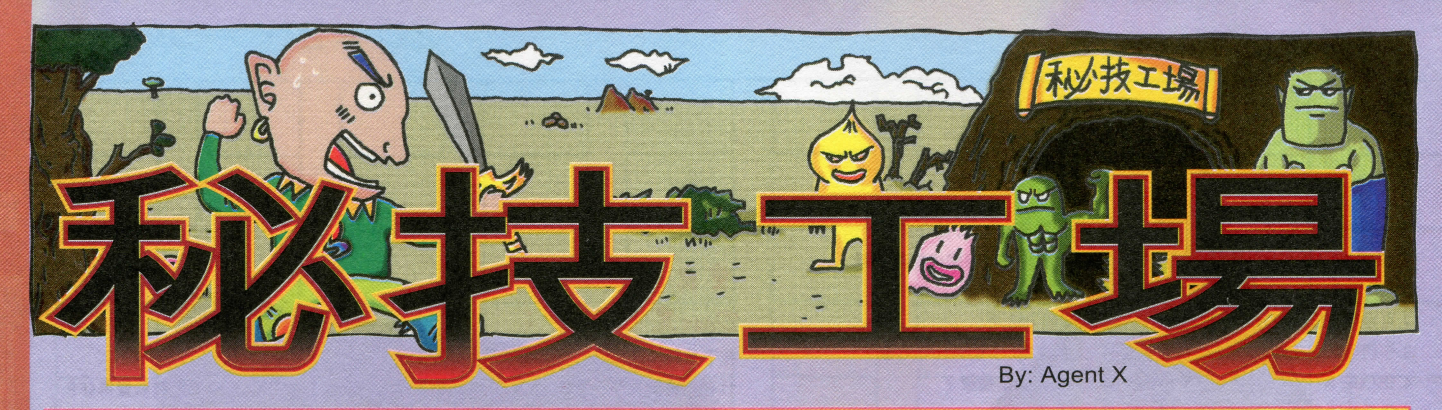
你好！本人是最近個多月才買PS的，所以有很多關於PS主機的問題想請教您。
1.我聽朋友講話一張Save Card是可以儲存多個遊戲，但為何我只可儲存三個？(當儲存二格後，第三隻就會有十二格)
2.我買了一支光線槍，槍是連接一條黃色的AV線，我聽朋友話是插入PS主機背後，但我部機背後，沒有任何AV線的插頭到底有甚麼辦法？是不是要買一條AV線的插頭？
3.PS除了4月推出的《心跳回憶－出發之詩》外，以前有沒有推出《心跳回憶》系列？
4.最後，本人想請教您在《Monster Farm 2》中，點樣用CD生產怪獸。
我覺得Game Players咁厚賣35元，真係好平。祝Game Players銷量蒸蒸日上。

PS初哥
阿Ken

阿Ken：

1.可能是因為第三隻遊戲的記錄須要12 BLOCKS。
2.不是要買AV插頭，只要買個GUNCON便可以的了。
3.有出過不少的遊戲。
4.只要到怪物神殿那　便會有專人指導你的了。





秘技工場

By: Agent X

一級猛料　隱藏角色出現條件

遊戲：BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～
機種：PlayStation

在《BUST A MOVE 2～DANCE天國MIX～》中，總共設有六位隱藏角色可予大家使用。不過，其出現條件卻甚為特別，詳情則請參閱以下介紹：

隱藏角色	出現條件
ROBO Z-GOLD(ロボZ-GOLD)	使用六位基本角色來完成遊戲
CHICHI & SALLY(チッチー＆サリー)	使用 CAPPOEIRA 來完成遊戲
COLUMBO(コロンボ)	使用 SHORTY 來完成遊戲

至於另外三位隱藏角色：McLOAD、H-KONG及STREETBOY。他們的出現方法，首先玩者要將遊戲完成一次，其中在「對戰對手分歧」上，其進級路線必須永遠維持於最上方路線(如圖：一)。

之後，玩者便再次進入遊戲，並同樣在「對戰對手分歧」上，必須永遠維持於最上方路線作為進級路線。當進入第五回合時，遊戲便會根據玩者當時所使用的角色來出現其中一位隱藏角色。玩者只要擊敗隱藏角色進級，並一直維持於最上方路線來完成遊戲。這樣，玩者便可使用該隱藏角色了。

玩者所使用的角色	於第五回合出現的隱藏角色
STRIKE、KITTY-N 或 COMET	H-KONG
COMET、SHORTY 或 HIRO	McLOAD
KITTY-N、KELLY 或 STRIKE	STREETBOY

圖一：

■McLOAD。

■H-KONG。

一級猛料　使用最終BOSS－「ONSLAUGHT」

遊戲：《MARVEL VS. CAPCOM～CRASH OF SUPER HEROS～》
機種：Dreamcast

ONSLAUGHT 招表

第一形態

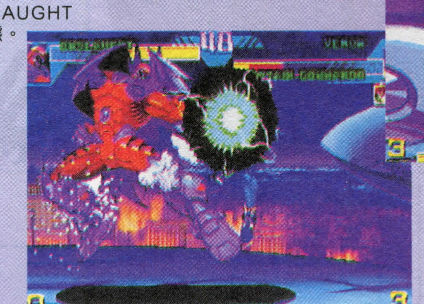
技名	指令
Mini-Sentinel 空爆	P or K
Sentinel Assist	中P＋中K
Magnetic Tempest	→↘→＋P
Hyper Gravitation	→↓↘＋P
Warp	↓↙←＋K
Head Crash	↓↘→＋K
Hyper Combo	
Mega Optic Blast	↓↘→＋PP 同按
Magnetic Shock Wave	↓↘→＋KK 同按
Partner Change	↓↙←＋KK 同按
(消耗 2 Level Hyper Combo Gauge 量)	

第二形態

技名	指令
Punch	P
Mini-Sentinel 空爆	K
Beam	↓↘→＋P
Hyper Gravitation	→↓↘＋P
Dash Punch	↓↘→＋K
Hyper Combo	
3 連射 Beam	↓↘→＋PP 同按
5 連射 Beam	←↙↓↘→＋PP 同按
(消耗 2 Level Hyper Combo Gauge 量)	

大家還記得筆者曾於97期《遊戲誌》中，介紹過有關「六位隱藏人物」的亂入方法。現在，大家只需要於「Arcade」模式中，達成該「六位隱藏人物」的亂入條件(即該六位隱藏人物均曾經亂入向玩者挑戰)。之後，在遊戲模式畫面中便會增加了一個名為「ONSLAUGHT」的新模式，當中玩者便可以選擇使用「ONSLAUGHT」與其他角色進行戰鬥。

■ONSLAUGHT 第一形態。



■ONSLAUGHT第二形態。

一級猛料 裏 MODE、隱藏角色

遊戲：PUZZLE BUBBLE 64
機種：Nintendo 64

裏 MODE

玩者只要在標題畫面中，輸入：「B、←、→、B」。成功的話，於標題畫面右下方會出現一隻「ドランク」。之後，玩者便進入「ARCADE」(アーケード)中，在畫面左下方將會發現一個「ANOTHER WORLD」字樣。至於這個「 MODE」的內容方面，當中各關的排列方式除有所改變外，其難度亦是增加了不少。

■在標題畫面輸入吧！

■成功的話，畫面左下方將會發現一個「ANOTHER WORLD」字樣。

■各關的排列方式均有所不同。

隱藏角色

デブルン
出現條件：在「ひとりで對戰」模式中，以難度「ふつう」及no continue的情況下完成遊戲。

ドランク
出現條件：在「ひとりで對戰」模式中，以難度「難しい」及no continue的情況下完成遊戲。

パヤパヤ
出現條件：在「とことん對」模式中，只要達成「七連勝」的戰績，則パヤパヤ便會出場向玩者挑戰。只要成功將之擊敗，便可以使用該角色了。

ピッチとチャップ
出現條件：在「とことん對」模式中，玩者在擊敗了パヤパヤ後，再造出「七連勝」的戰績的話，則ピッチとチャップ便會出場向玩者挑戰。只要成功將之擊敗，便可以使用該角色了。

ダークドランク
出現條件：在「とことん對」模式中，玩者在擊敗了ピッチとチャップ後，再造出「七連勝」的戰績的話，則ダークドランク便會出場向玩者挑戰。只要成功將之擊敗，便可以使用該角色了。

二級勁料 隱藏球場出現條件

遊戲：WORLD STADIUM 3
機種：PlayStation

如果大家有留意上期《秘技工場》的話，便知道筆者曾經介紹過《WORLD STADIUM 3》中有關Mini Game的箇中秘密，就是可以選擇使用「XEVIOUS STADIUM」(ゼビウススタジアム)球場。不過，事實上遊戲中尚有五個隱藏球場可讓大家選擇使用，而條件只要根據下表所指便可：

■五稜郭球場。

■野戰球場。

隱藏球場	條件
「XEVIOUS STADIUM」球場	將Mini Game中的「「XEVIOUS」(鐵板陣)破壞
河川敷球場	在選擇「XEVIOUS STADIUM」球場時，按著L1鍵決定
城球場	將「國盜MODE」完成
野戰球場	在選擇「城球場」時，按著L1鍵決定
五稜郭STADIUM	在選擇「城球場」時，按著R1鍵決定
「ピッカリ STADIUM」球場	在「分身くん MODE」中完成「特進コース」，然後隨便於任何一球場中按著R2鍵決定

■城球場。

二級勁料 增加 EDIT WRESTLER 的種類

遊戲：全日本Professional Wrestler～王者之魂～
機種：PlayStation

有以故的馬場選手參與的《全日本Professional Wrestler～王者之魂～》，當中玩者只要完成「五冠王之軌跡」這個育成模式。之後，玩者便進入「EDIT」畫面中，就會發現增加了一些用作EDIT WRESTLER的裝備。這樣，玩者便可以製作出一些全新的角色，甚至可以複製現今日本名摔角選手呢！

■完成「五冠王之軌跡」，便可以獲得新的種類。

■連現今日本名摔角選手也可複製呢！

二級勁料　3枚隱藏卡片

遊戲：遊戲王～DUAL MONSTER～
機種：GameBoy

在「OPENING」畫面中，玩者只要順序輸入：「↑、↓、B、↓、↓、↑＋B同按、B」。之後，在「PASSWORD」畫面中，輸入代表該三枚卡片的密碼。這樣，玩者便可以獲能力甚強的隱藏卡片了。

■在「PASSWORD」畫面中輸入密碼。

卡名：タクリミノス
攻擊力：1500
守備力：1200
種族：海龍
PASSWORD：チダタクリ

卡名：ヤランゾ
攻擊力：1300
守備力：1500
種族：アンデット
PASSWORD：
ヘイシヨシヒサ

卡名：2人3腳ZOMBI
攻擊力：1100
守備力：800
種族：アンデット
PASSWORD：
タカハシトシマサ

三級好料　隨意改變力士衣服及皮膚顏色＋α

遊戲：64大相樸2
機種：Nintendo 64

玩者進入「ストーリー」模式後，便可以改變角色各部份的設定。當選擇「かたち」來改變角色模樣時，玩者只需要同按L＋R鍵便可以為角色加上衣服。此外，在選擇「いろ」來為角色設定顏色時，玩者只要按著L鍵約二秒。之後，玩者便可以隨意調教角色的顏色。

除此之外，玩者若選擇對戰模式時，於選擇角色畫面中，只要按著Z鍵不放來按↑C／↓C。這樣，玩者便可以改變力士的年數，以增強他們的能力。此外，每次玩者成功完成「ストーリー」後，均可開啟一些隱藏要素。至於詳細情形，則請參考下表所示便可：

■竟然有衣服穿？！

■你想要甚麼顏色也可。

項目	出現條件	效果
けいこべや	完成「ストーリー」模式	可隨意遊玩 Mini Games
さやのへや	完成「ストーリー」模式	出現 BGM 和 SE 測試模式
ともかのーと	出現遊戲「ENDING」	各力士詳細資料介紹

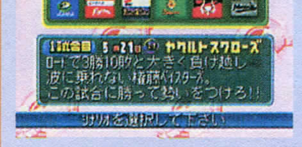
■年數越高，能力也越高。

三級好料　在「Scenario」模式中進行對戰

遊戲：超空間NIGHTER PRO.野球KING 2
機種：Nintendo 64

玩者只要在「Scenario」(シナリオ)選擇畫面中，同時按著「L＋Z＋START」。之後，玩者將會聽到一下音效表示成功。這樣，玩者便可以於本來是一人專用的「Scenario」模式進行對戰。

此外，在進入了「クリエイト」模式後，玩者便需要對原創球手進行設定。這時，玩者只要按著L鍵來按A鍵決定的話，則球手的面貌將會以隨機方式選擇。


■在此畫面輸入指令。

■看！本來是CPU的對手已變成2P。

三級好料　使用隱藏人物

遊戲：3Xtreme
機種：PlayStation

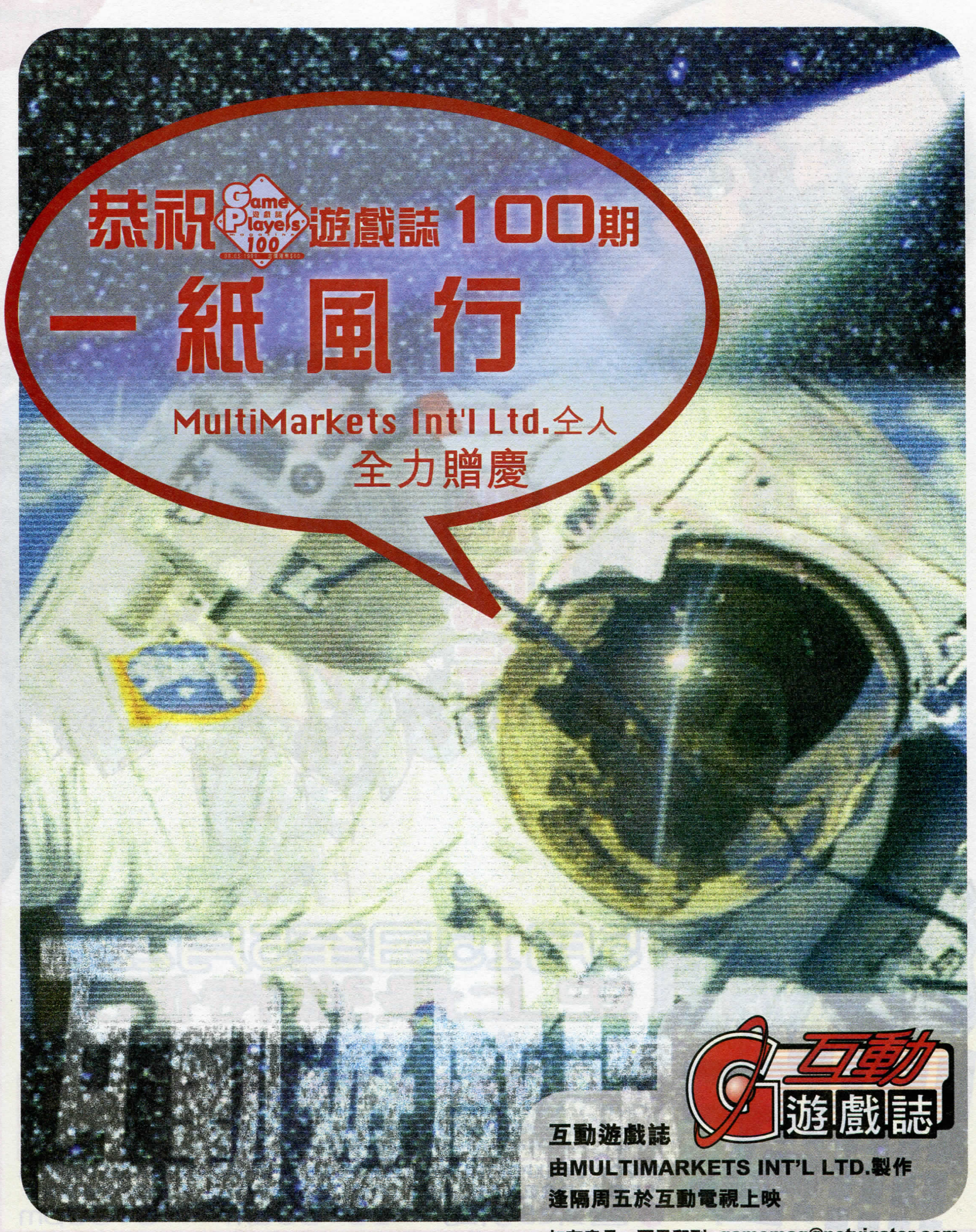
玩者在標題畫面中，選擇進入「Memory Card」。之後，玩者再選擇進入「Codes」一項，然後根據下表的名稱輸入，便可以使用不同隱藏人物：

人物	輸入名稱
Lugnut	lugnut
Bink	bink
Dominique	dominique
Nyub	nyub
TP	tp
Geep	geep

■在此處輸入名字。

■Tp。

■Nyub。



如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com

遊戲誌

清倉大減價

5月15日至5月22日

史上最強特價週

大量新GAME超特價發售

GAMESON TRADING CO.

G/F., 19B NELSON ST., MONGKOK, KLN.

九龍旺角奶路臣街19B地下 （中旅社側）

TEL: 2396-8696 2396-8969 FAX: 2395-8380

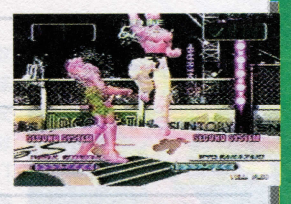
SEGA DREAMCAST (DC) CONSOLE + SOFTWARE

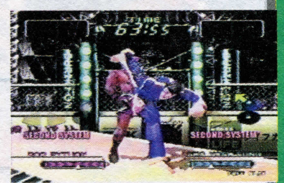
●營業時間 ： 11:30am － 9:30pm

情報揭示板

TEXT BY：KOTARO 協力：古拉拉_B
鳴謝：CAPCOM ASIA COMPANY LIMITED、SNK ASIA LIMITED提供資料

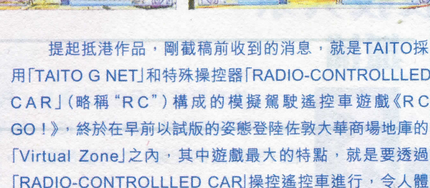
兩大格鬥作品近日抵港！





說到本月的重點業務用作品，不得不提，當然就是CAPCOM製作的《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～》，以及SNK開發的《武力～BURIKI · ONE～WORLD GRAPPLE TOURNAMENT'99 in TOKYO》！其中兩者也已於早前正式抵港。至於推出日期方面，《SF III》的測試版本將會在本月的十七日假九龍某遊戲機中心率先登場(到底是哪一間遊戲機中心？假若閣下是心水清的話，應該能夠猜度得到)，而正式推出日期則為本月的二十二日，屆時大家就可以在各大遊戲機中心內體驗得到。至於《武力》的推出日期，雖然廠方SNK尚未正式公布，但是有鑑於日本方面已定於在本月的十四日推出，所以大有可能在本文出街之後，各位已經可以於某些遊戲中心見到。

另外，為了答謝各位讀者一直以來對CAPCOM的支持，CAPCOM特別送出十張《STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～》的巨型海報，假若大家是有興趣的話，只需要準備一個寫上姓名、地址、電話的信封，然後寄往「香港灣仔洛克道33號福利商業中心7樓」，如果來信是超過十封的話，我們則會以抽籤的形式來決定十名得獎者，截至日期為5月18日，而得獎者名單將會於一百零一期《遊戲誌》中公布。



提起抵港作品，剛截稿前收到的消息，就是TAITO採用「TAITO G NET」和特殊操控器「RADIO-CONTROLLLED CAR」(略稱“RC”)構成的模擬駕駛遙控車遊戲《RC GO！》，終於在早前以試版的姿態登陸佐敦大華商場地庫的「Virtual Zone」之內，其中遊戲最大的特點，就是要透過「RADIO-CONTROLLLED CAR」操控遙控車進行，令人體驗操控遙控車的真實感。暫未知道遊戲展期是否有限，因此想一睹遊戲的風采就千萬不要錯過今次機會！

《SF EX II PLUS》再度登場！
《Gun Beat》蓄勢待發！

還記得ARIKA於去年推出的格鬥遊戲《STREET FIGHTER EX II》嗎？遊戲雖然在日本方面並未大受歡迎，但是由於系統簡單容易，同時也不需要太高的操作技巧，所以遊戲在港也有着一定受歡迎程度。然而，ARIKA無獨有偶與前作同樣，再次推出《STREET FIGHTER EX II PLUS》，希望能夠為遊戲再次帶來新的衝擊！不過，之前推出《STREET FIGHTER EX PLUS》時，由於未能使用全部隱藏角色，所以廠方才會有推出加強版本的念頭，可是反觀今次《STREET FIGHTER EX II》中，大部份隱藏角色已經可以自由使用，究竟今次ARIKA會以甚麼作為招徠呢？是新設計的對戰系統？定抑或是原創的新角色呢？相信這一切一切均要留意以後的續報就自有分曉！

此外，TREASURE加入SEGA後首個利用「NAOMI」開發的賽車遊戲《Gun Beat》，已經剛於日前在日本完成測試，雖然遊戲本身是以賽車為主，不過與其他的作品最不同的地方，就是採用控桿和按鈕進行，令對戰時攻擊對手更為簡易，最多能夠四人同時進行。據悉遊戲開發已經接近完成階段，相信不日便可以正式推出，還望日後最新的續報！

《VJ》續篇陸續推出？

還得早陣子曾為大家介紹JALECO推出的新類型音樂體感遊戲《VJ Visual & Music Slap》嗎？雖然遊戲在香港的反應只屬一般，但是似乎在日本方面則不能同日而語，其中遊戲已經於上月二十八日推出了最新的改良版本《VJ DASH》，不過可能由於內容改動方面並非太大，所以才會未有遊戲機中心肯首引入。

還有，除了剛剛推出的改良版本之外，JALECO已預定為《VJ》系列推出其他改良版本和續篇，而首個打頭陣的作品，就是快將於本月下旬推出的《VJ～STEPPING STAGE～》，其中遊戲是由JALECO與SEGA方面共同研製開發，據悉機身雖然同樣是採用與《Dance Dance Revolution》系列的大型匡體，但是輸入PANEL則會由現時的十字形形式改良成為六角形進行，其他詳細內容並未有公布。至於JALECO的另一個則是續篇作品《VJ 2》(暫稱)，雖然暫未知道基本玩法方面會有着甚麼改變，但是操作方法應該不會修改，推出日期同屬未定。

業務用遊戲時間表

4月推出

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
BATTLE BAKRAID	EIGHTING／RISING	STG	4月14日
CYBER TROOPERS電腦戰機VIRTUAL ON～ORATORIO TANGRAM～M.S.B.S Ver,5.4	SEGA	FIG	4月17日
對戰PUZZLE CROUTE STONE	SEGA	PUZ	4月中旬
pop'n music 2	KONAMI	SLG	4月22日
Gallop Racer 3～one and only road to victory～	TEMCO	RAC	4月22日
線腦	KANEKO	PUZ	4月23日
beat mania 4th MIX～THE BEAT GOES ON～	KONAMI	SLG	4月27日
GIANT GRAM全日本PROFESSIONAL WRESTLER 2 IN日本武道館	SEGA	FIG	4月下旬
IDOL雀士SUCHIE-PAI III（暫稱）	JALECO	TAB	4月預定

5月以後

遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
Beat mania CLUB KIT	KONAMI	SLG	5月7日
STREET FIGHTER III 3rd STRIKE～Fight for the Future～	CAPCOM	FIG	5月上旬
Dance Dance Revolution 2nd MIX/ PlayStation LINK Ver.	KONAMI	SLG	5月13日
SUPER REAL麻雀VS	SETA／VISCO	TAB	5月下旬
武力～BURIKI · ONE～	SNK	FIG	5月預定
武藏嚴流記	VISCO	ACT	春季預定
CAPTAIN TOMADI	VISCO	ACT	春季預定
出乎意料之危機（TONDEMO CRISIS）	TONDEMO CRISIS	ACT	春季預定
RISING ZAN～The Samurai Gunman～	UEP SYSTEM	ACT	春季預定
AIRLINE PILOTS	SEGA	SLG	春季預定
JUMPING GROOVE	NAMCO	音樂ACT	6月未
RC GO！	TAITO	RAC	6月預定
Submarines	namco	SLG	6月預定
PACHINKO SEXY REACTION 2	SAMMY	彈珠	6月預定
Drum Mania	KONAMI	SLG	7月預定
THE KING OF FIGHTERS'99	SNK	FIG	7月預定
鐵拳TAG TOURNAMENT	namco	FIG	夏季預定
GUILTY GEAR 2（暫稱）	ARC SYSTEM WORK	FIG	年內預定

推出日期未定

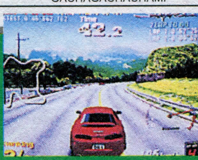
遊戲名稱	開發商	類型	推出日期
對戰HOT GIMMICK 3（暫稱）	彩京	TAB	未定
FLASH BEATS	SEGA	ETC	未定
BUGGY DRIVE	SEGA	RAC	未定
DEAD OR ALIVE 2	TEMCO	FIG	未定
TENNIS（暫稱）	VISCO	SPT	未定
GTI CLUB VIRTUAL GEAR VERSION	KONAMI	RAC	未定
BOAT RACE 2	SEGA	RAC	未定
FLASH SOCCER	SEGA	SLG	未定
Gun Beat	TREASURE	RAC	未定
STRIDER飛龍（暫稱）	CAPCOM	ACT	未定
SILENT SCOPE	KONAMI	SLG	未定
WAR～FINAL ASSAULT～	ATARI	STG	未定
ROAD RURNERS	ATARI	RAC	未定
HYORO THUNDER	MIDWAY	RAC	未定
NBA Show Time-NBA on NBC	MIDWAY	SPT	未定
SALARIED MAN專科	ALTORON	PUZ	未定
VAPOR	ATARI	RAC	未定
RING OUT FOUR BY FOUR（4 × 4）	SEGA	RAC	未定
五月戰陣3	SETA／VISCO	TAB	未定
VALIANT SHUVANTSA	SETA／VISCO	STG	未定
ULTIM@TE RACE	MIDWEST AMUSEMENT（船井HYUKOMU）	RAC	未定
Pacapaca Passion 2（暫稱）	PRODUCE	音樂ACT	未定
EZ 2 Dj	AMUSE WORLD	ACT	未定
AERA51 SITE 4	SNK／ATARI	STG	未定
DERBY OWNER'S CLUB	SEGA	RAC	未定
紫炎龍2（暫稱）	童	STG	未定
DYNAMITE ROBO 2000（暫稱）	童	ACT	未定
GAIA CRUSADER	ASPIRE	ACT	未定
FISHERMANS BATE～MARINE CHALLENGE～	KONAMI	SLG	未定
AMUSEMENT BOMBERS WAFUPU	SEGA	FIG	未定
CHARGE AND BURST	SEGA	STG	未定
DANCING STAGE FEATURING TRUE KiSS DESTiNATiON	KONAMI	SLG	未定
F355 CHALLENGE	SEGA	RAC	未定
OPERATION TIGER～SECOND MISSION～	TAITO	STG	未定
FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM	FIG	未定
目標是成為機師	TEMCO	SLG	未定
SNK VS. CAPCOM	SNK／CAPCOM	FIG	未定
GUTAR FREAKS	2nd MIX	KONAMI	未定
PANORAMA COTTON 2（暫稱）	SUCCESS	STG	未定
SEGA RESCUE（暫稱）	SEGA（AM 3研）	RAC	未定
SUPER WORLD STADIUM	NAMCO	SPT	未定
STRIKERS 1945 III	彩京	STG	未定

※以上推出日期是以日本時間為基準

業務用遊戲龍虎榜

※資料提供：Virtual Zone(佐敦大華商場地庫)

排行位置	遊戲	類型	生產商	推出日期
1ST	Dance Dance Revolution	SLG	KONAMI	2／99
2ND	GUTAR FREAKS	SLG	KONAMI	3／99
3RD	Beat mania complete MiX	SLG	KONAMI	2／99
4TH	BATTLE GEAR	RAC	TAITO	4／99
5TH	GACHAGACHACHAMP	ETC	KONALI	3／99



※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

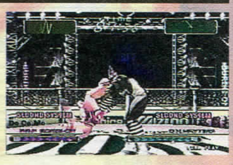
新登場

推出前夕最詳盡的系統介紹！

TEXT：KOTARO

製造商：SNK　基板：HYPER NEO GEO 64
推出日期：近日登場　容量：不明
AD　FIG　2P
 ※以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

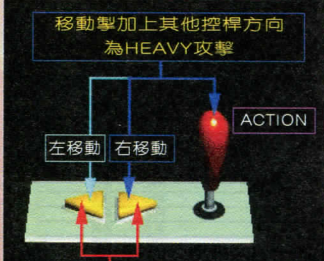
引言



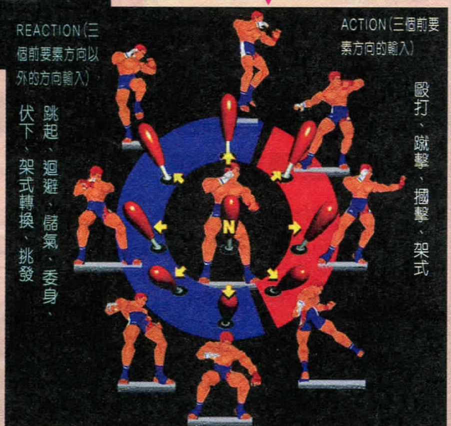
採用HYPER NEO GEO 64開發SNK的3D異種格鬥新作《武力～BURIKI・ONE～》，終於也在本月正式登場。雖然截至現時來說，大家或許可能對遊戲的操作和系統方面仍然十分陌生，但是大家可以放心，因為我們今期「業務機地・新登場」，正正就是介紹遊戲的基本操作方法及系統概念，好讓大家能夠領略到作品中真實而有趣的格鬥技攻防操作系統，體會格鬥遊戲中未知的世界！

◆到底遊戲之中，會否存在着另一種操作方法呢？

操作說明



連續輸入左或右移動則為SHORT DASH



・HEAVY攻擊

遊戲的攻擊方法，基本共可以分為「通常攻擊」和「HEAVY攻擊」兩種。其中，通常攻擊就是以控桿的三個前要素方向（斜上、前方、斜下），所造出的攻擊形動作。至於HEAVY攻擊則是利用前方的移動掣加上其他控桿方向所組成，能夠衍生各式各樣的連擶技，是為遊戲中不可或缺的技巧性攻擊之一。

・TECHNIC攻擊

◆「龍虎亂舞」就是由架式「天之構」中衍生出來

除了通常攻擊和HEAVY攻擊之外，其實在遊戲中還有另一種需要透過REACTION和ACTION控桿方向互相組合的特殊攻擊，不錯！就是「TECHNIC攻擊」，而與一般普通攻擊最為不同的地方，便是TECHNIC攻擊的起手式，通常也是由迴避和特殊架式衍生而成，所以變化方面也比起普通攻擊更為精彩。

TECHNIC攻擊
REACTION ＋ ACTION ＝特殊攻擊
儲氣＋毆打＝BACK KNUCKLE

投技大系

・抓捕

持有投技的角色（天童凱、PAYAK、SOKOLOV、曉丸、PYTHHON、DUCALIS、HEYTING），只要在特定的範圍（手伸出的距離）之內接觸對手，就可以成功使用投技的第一步。

・投擲

◆前方摔倒對手

◆前側摔倒對手

完成抓捕之後，玩者就能選擇以前方摔倒對手（右移動掣＋控桿前方），或是前側摔倒對手（左移動掣＋控桿後方）成立投技。

至於下方的POWER BALANCE GAUGE，則是表示角色力量與重心的對流表，以移動箭咀作為平衡點，在對戰時視乎不同情況改變，其中力量值越高，投技成功率也增加，反之亦然。

・崩潰

BALANCE系

天童凱、曉丸和DUCALIS專用的推倒與拉倒式投技，能夠消減對手的POWER BALANCE後作出投技。

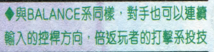
◆推倒式

◆拉倒式

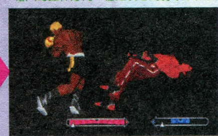
◆但是，對手也同樣可以輸入對應的控桿方向，倍返玩者的推倒與拉倒式投技

RUSH系

　　PAYAK、PYTHON、以及HEYTING專用的打擊系投技，同樣是以連續攻擊消滅對手的POWER BALANCE後作出投技。



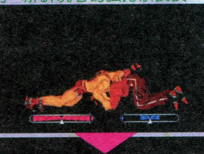
◆近敵時，角色會自動抓捕對手

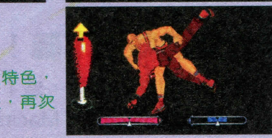

◆與BALANCE系同樣，對手也可以憑藉輸入的控桿方向，磨返玩者的打擊系投技

◆然後輸入前方向作為投擲對手

POWER系

　　SOKOLOV和曉丸專用的強力系投技，特點是需要玩者連續輸入控桿方向，以消滅對手的POWER BALANCE後作出投技


◆對手能夠連續輸入的控桿方向，解拆玩者的強力系投技

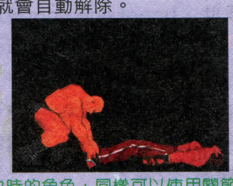
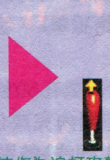


◆強力系投技的最大特色，就是可以在攻擊之後，再次捉起對手施以投擲

・間接技

　　持有關節技的角色（天童凱、SOKOLOV、DUCALIS、HEYTING、貴人），只要在抓捕成立時輸入特定的控桿方向，便可以成功攻擊對手。其中，對手受到寢技或打擊投拑掣時，下方便會出現LOCK GAUGE，分為上方的攻擊能力值和下方的防守能力值。而在寢技發動瞬間，兩者數值便會下降，當攻擊能力值消耗殆盡的時候，寢技就會自動解除。

◆間接技最特別的地方，就是相方也可以作出持續攻擊或逃走的攻防戰術

◆對於倒地時的角色，同樣可以使用關節技作為追打攻擊

BASIC CHARACTER COMMAND LIST

～總合格鬥技 TOTAL FIGHTING～ 天童 凱（TENDO GAI）

TECHNIC攻擊

ROLLING SOBAT	「←」→
SLIDER	↘
凱 WHEEL	↓↗
TACKLE（投技）	『↘』輸入後按着不放
凱 SPIDER（當身技）	↙・「→」輸入後按着不放

COMBINATION

- 首相撲 近接時『↗』 — NECK THROW『←』 — HARD CROSS ↑
- TACKLE『↘』輸入後按着不放 — ACHILLES TENDAN HOLD ←
- FROG DOWN 防禦+↓ — 凱 DRILLER ↗

～BOXING～ ROB PYTHON

TECHNIC攻擊

HEAD IMPACT	「↖」↘ or ↖↘
SCREW IMPACT	「←」→ or ←→
UPPER IMPACT	「↙」↗ or ↙↗
DUCKING UPPER	↓→
ATOMIC BLOW（投技）	『↗』・『→』

COMBINATION

- STEP-IN QUARTER『↗』 — HAMMER FLICKER ↘ — SMASH HAMMER ↗
- UP APPORACH ↖ — HEAD IMPACT・強 ↘ — HEAD COUNTER W IMPACT ↗
- UNDER APPORACH ↙ — UPPER IMPACT・強 ↗ — UPPER CUT W IMPACT ↘

～空手道～ 坂崎 獠（SAKAZAKI RYO）

TECHNIC攻擊

冰柱割	「↑」→
飛燕疾風腳	前方 DASH 中→
虎燈拳	「←」→ or ←→
BUILT UPPER	「↙」↗ or ↙↗
一本背負（當身技）	↘・←輸入後按着不放

COMBINATION

- 左正拳→ — 右中段突→ — 左上段蹴↗ / 右上段蹴→

龍虎亂舞

- 天之構↑ — 氣合右中段突→ — 亂左後上段迴蹴↗ — 亂左正拳突→
- 亂右正拳突→ — 亂右下段迴蹴↘ — 亂右上段迴蹴↗ — 亂左後迴蹴↘ — 霸王翔吼拳→

～PROFESSIONAL WRESTING～PATRICK HEYTING

TECHNIC攻擊

SHARK LARIAT	「←」→ or ←→
SHOULDER CHARGE	「↓」→ or ↓→
SHARK BUSTER（投技）	『↘』・『→』
JACKHAMMER	『→』・↑
FIGURE 4 NECK LOCK（投技）	JACKHAMMER後←

COMBINATION

- TACKLE『↘』 — JACK BUSTER（投技）『→』 — BOSTON GRAP ↑
- 片海老固→ — STF→

～MUAY-THAI～ PAYAK SITPITAK

TECHNIC攻擊

迴轉肘擊	「←」→
TIPU	↙→
KAUROI	「↓」↗ or ↓↗
拳碎（當身技）	↖→
GOKKOTIKAU（投技）	『↗』・→

COMBINATION

- TETSU RAN『↘』 — LEFT TETSU RAN ↘
- ESCAPE ← — 迴轉連擊1～2→輸入後按着不放 — 迴轉連擊3→
- 中腰儲勁↓ — KAU ROI・強↗ — KAU ROI COMBO→

～合氣道～ 西園寺 貴人（SAIONJI TAKATO）

TECHNIC攻擊

合氣・上段	←↗
合氣・中段	←→
合氣・下段	←↘
足取投（投技）	防禦+↓↘
小手返（當身技）	↗・↑
入身投（當身技）	→・←
體返（當身技）	↘・↓

COMBINATION

- 上段兩手構↗ — 中段兩手構→ — 上中段當身流←
- 上中段兩手構→ — 上中段兩手構↗ — 上中段當身流←
- 中段兩手構→ — 下段兩手構↘ — 中下段當身流←
- 中下段兩手構↘ — 中下段兩手構→ — 中下段當身流←

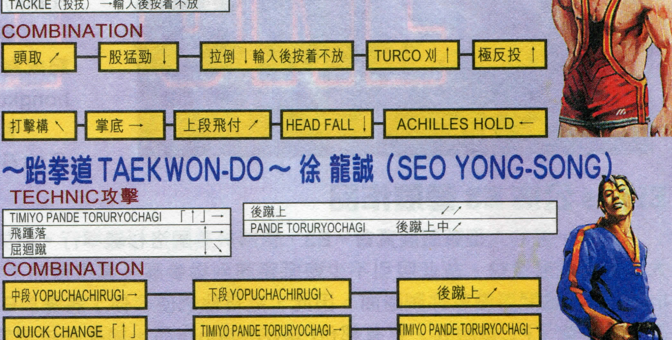
～太極拳 TAI CHI MARTIAL ARTS～ 宋 玄道（SONG XUANDO）

TECHNIC攻擊

上拗單鞭	「↖」→ or ↖→
中拗單鞭	「←」→ or ←→
下拗單鞭	「↙」→ or ↙→
轉身擺蓮腳	防禦+「←」→ or ←→
旋風腳	防禦+「↙」↗ or ↙↗

COMBINATION

- 中順單鞭→ — 蓮下順單鞭↘ — 蓮蓮中順單鞭2↗ — 踏腳→
- 中捻 防禦+← — 轉身擺蓮腳・強→ — 反轉擺蓮腳→



～WERSTLING～ IVAN SOKOLOV

TECHNIC攻擊

掌底	↖→
拉倒	↗・↓輸入後按着不放
TACKLE（投技）	→輸入後按着不放
HEAD FALL（投技）	『↗』・↓
ACHILLES HOLD（投技）	HEAD FALL後←

COMBINATION

- 頭取↗ — 股猛勁↓ — 拉倒↓輸入後按着不放 — TURCO 刈↑ — 極反投↑
- 打擊構↖ — 掌底→ — 上段飛付↗ — HEAD FALL↓ — ACHILLES HOLD←

～跆拳道 TAEKWON-DO～ 徐 龍誠（SEO YONG-SONG）

TECHNIC攻擊

TIMIYO PANDE TORURYOCHAGI	「↑」→
飛踵落	↑→
屈迴蹴	↓↘
後蹴上	↙↗
PANDE TORURYOCHAGI	後蹴上中↗

COMBINATION

- 中段 YOPUCHACHIRUGI→ — 下段 YOPUCHACHIRUGI↘ — 後蹴上↗
- QUICK CHANGE「↑」 — TIMIYO PANDE TORURYOCHAGI→ — TIMIYO PANDE TORURYOCHAGI→
- SLIDE FEINT← — SLIDE 中段 YOPUCHACHIRUGI→ — SLIDE 上段 YOPUCHACHIRUGI↗

～柔道 JUDO～ JACQUES DUCALIS

TECHNIC攻擊

大內刈（投技）	→・『→』輸入後按着不放
體落（投技）	→『←』輸入後按着不放
肩車（投技）	『↘』・『↘』輸入後按着不放
縱四方固（投技）	對手抑向倒地時，近接足部處↓
蠅叩（當身技）	←・→

COMBINATION

- 弱取→ — 體落『←』輸入後按着不放 — 橫四方固↓ — 腕拉十字固↑
- 強取『→』 — 內股『←』輸入後按着不放 — 橫四方固↓ — 腕拉十字固↑

～相撲 SUMO WRESTLING～曉丸（AKA TUKIMARU）

TECHNIC攻擊

張手・上段	「↙」→
張手・中段	「←」→
張手・下段	「↖」→
封手・裏嚙	防禦+↓→
捌折（投技）	↑→・←輸入後按着不放
外掛（面向對手時投技）	↘『→』or『↘』『→』輸入後按着不放
掬投（面向對手時投技）	↘・『←』or『↘』・『←』輸入後按着不放

COMBINATION

- 不動之構・上↖ — 下段喧嘩張手→ — 昇天投↗
- 不動之構・中← — 中段喧嘩張手→ — 踏摑→
- 不動之構・下← — 上段喧嘩張手→ — 喉咽輪落↘

※注意事項：「→」…短瞬輸入、『→』…HEAVY 攻擊（按着前進掣後輸入其他控桿方向）、"・"…前攻擊落空時輸入失效

在電腦見到陳浩南…（續）

上期在電腦新聞提及的《古惑仔》有沒有令各位感到興奮呢？現在筆者又收到一些其新消息，遊戲角色將會是原用電影的，而且遊戲最重要的故事則採用一個最新的故事。據有關人仕所講，《古惑仔》的開發進度現在只在開始階段，所以遊戲畫面還是欠奉，而至於遊戲的發售日將會大約在99年11月左右。(怪傑)

NETWORK家電

由松下電器產業、MICROSOFT、飛利浦等歐美日大家電及電腦公司同意將ECHO NET、HOME API、HAVi、Jini四種不同NETWORK的規格連接，利用電腦透過NETWORK來控制家庭電器，而接駁NETWORK的軟件將會在今年內開發。屆時人類就可以在出外購買時，預先利用網絡來控制電燈、以及冷氣機等的開啟，真的十分方便。(怪傑)

實現量子電腦

最近NEC基礎研究所成功開發了實現「量子電腦」的材料，而這種量子電腦能夠將現時超級電腦需要用上數十億年才能計算出來的DATA以數秒的時間處理完成。如果這種材料能夠推出的話，到時不單在工作上節省不少時間，就算圖像處理亦都是一瞬間的事，真的令人興奮。(怪傑)

野火燒不盡，春風吹又生？

自香港海關受到社會及政府的壓力後，終於開始其「反蛋」大清掃行動，不過就像各位讀者所視所看到的，在行動後的一天，那些店舖便開度開門，而且貨源充裕，另外有些店舖還使用「掩眼法」來瞞來別人，不過行家的當然一看便知，究竟是海關不力定還是「反蛋」其高一著呢？

率先體驗真命天子

對華義國際的99年度大作《神兵悍將之真命天子》抱有很大期望的讀者應該會知道這遊戲的發售日經常都因為遊戲開發進度而更改，不過現在讀者就到華義國際的網址將這遊戲的試玩版下載，依照現時的進度逾期在5月15日推出的機會很細。www.waei.com.tw (怪傑)

Macintosh終於可嘗到先睹為快的滋味！

以往在電腦上推出的遊戲，大多先是推出其PC版，過了一段期間後才推出Macintosh版本，不過只從iMac推出後，Macintosh的用家增多，隨之用家對於這個政策頗有怨言；現在這個宿命終於打破，一隻名叫《Quake 3 Arena》的遊戲，在最近的發表會中，會先推出Mac用的試版，亦表明會先推出Macintosh用版，今次Mac的用家「仲唔贏番一次」！(山寺良牙)

你想免費獲得《22世紀殺人網絡》戲票嗎？

由奇洛．李維斯(Keanu Reeves)主演的科幻動作片《22世紀殺人網絡》(《Matrix》)，將會於本月20在香港上演。有見及此，hongkong.com特別設計了一隻網上射擊遊戲《22世紀網絡狙擊》。玩者只要進入www.hongkong.com的網址，便可以參加此遊戲。

至於遊戲的玩法，就是參加者只要在60秒內擊殺30名Agents，便可登記成為狙擊高手，而能夠以最短時間內完成任務的100名玩者，將獲增由hongkong.com主辦的《22世紀殺人網絡》特別場戲票2張。

有興趣的朋友，不妨到www.hongkong.com網址參加。截止日期為5月13日。(Glen)

Eidos公佈E3參展作品

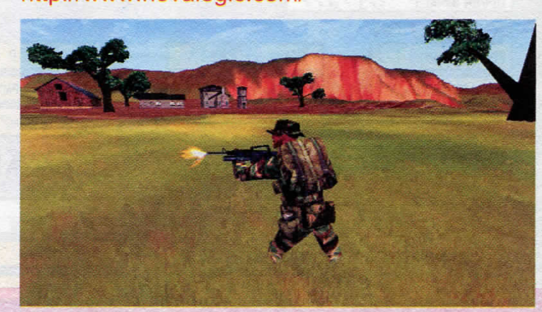
一年一度的大型遊戲展覽會－E3，快將於美國洛杉磯舉行。由於E3為外國最大型的遊戲展覽會，故此吸引不少遊戲廠商到場參展，其中自然不會缺少Eidos Interactive這間遊戲軟件製造商。因此，近日他們便公佈了將會於E3上展出的作品，當中除了PC遊戲外，更有部份PlayStation作品。如果各位想知道更多有關E3的情況的話，就一定要留意《遊戲誌》日後的專題報導。(Glen)

Abomination from HotHouse(PC)
Anachronox from ION Storm (PC)
Braveheart from Red Lemon(PC)
Cutthroats from Hot House(PC)
Daikatana from ION Storm(PC)
Deus Ex from ION Storm(PC)
Fighting Force 2 from Core Design(PlayStation)
Legacy of Kain: Soul Reaver from Crystal Dynamics(PlayStation and PC)
Omikron from Quantic Dream(PC)
Revenant from Cinematix(PC)
Saboteur from Tigon(PlayStation and PC)
Urban Chaos from Mucky Foot(PC)
Fear Factor from Kronos(PlayStation)

《Delta Force 2》出場！！

自《Delta Force》這隻動作射擊遊戲深受大眾認同後，NovaLogic終於宣佈其繼集亦將會於今年秋天推出。在《Delta Force 2》中，將會加入了和《F-22 Lightning 3》一樣的「Voice-Over-Net」技術，以及「Voxel Space 3D」來加強圖像效果。另外，遊戲亦支援32-bit顏色顯示，令圖像更加流暢及細緻。當然，筆者更希望今次的《Delta Force 2》會支援3D加速卡，以增加畫面的流暢度。(Glen)

http://www.novalogic.com/



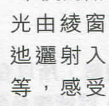
TEXT：怪傑

橫跨歐亞兩大洲？軒轅劍參

眾多讀者熱切期待的大宇99年度大作《軒轅劍參》，現在開發DEMO小組正以密鼓緊鑼的製作中。由於這個作品將會橫跨歐亞兩大洲，所以是台灣方面首次嘗試將歐洲中世紀的RPG、和中國武俠古裝RPG融合為一，而這樣的作品亦將會在今期為大家報導來滿足各位期待之心。

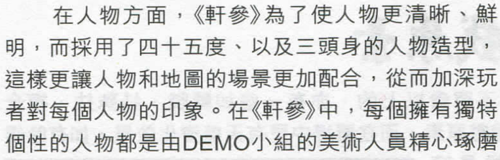
玩者的享受

《軒參》中的所有地圖，不單以3D繪製而成，並且在繪製後，再以2D方式來進行光影上的細膩處理，加上畫面以四十五度來顯示，讓畫面變得細緻真實。讀者從現在的開發中畫面可以看到《軒參》中那些嚴寒的冰島洞穴，壯闊的高盧城堡，以及充滿浪漫氣息的水都威尼斯，而表露無遺的表現出歐洲的特性。至於我們的祖國──中國更能從長安城內黎民百姓們的生活，午後的陽光由綾窗迤邐射入等，感受到那份大唐時代特有的詩香氣息，而由亭閣水榭至到小橋流水，都展露了東方世界的含蓄之美，他們的目的都是讓玩者有更好的視覺享受。



人物持性

在人物方面，《軒參》為了使人物更清晰、鮮明，而採用了四十五度、以及三頭身的人物造型，這樣更讓人物和地圖的場景更加配合，從而加深玩者對每個人物的印象。在《軒參》中，每個擁有獨特個性的人物都是由DEMO小組的美術人員精心琢磨出來，如法蘭克凶暴的戰士、威風凜凜的騎士、邪惡的教士，而中國方面的人物更是根據當時大唐的衣冠、文物而繪製出來，好讓玩者能隨著與男主角一起旅行之時，一覽無遺大唐盛世的中國風情畫。



魔法屬性

在每一個RPG遊戲裏，魔法都是十分重要的原素，同樣亦是《軒參》不可或缺的。在《軒參》中，將會有不同屬性的魔法（如：冰、火、電）和召喚魔法，而同一屬性亦會有不同的魔法存在，有烈火術、火炎彈、焰火環、熾炎波。不過，習得方法現在還未清楚，如有魔法系統的進一步資料，必定會再之報導。

Septem──賽特

男性 人類
法蘭克王國人
年齡：20～30歲
描述：在歐洲梅羅文加王朝高盧出生的東方人與日爾曼混血兒，一般人都猜得出賽特是戰爭掠奪下出生的。少年時擔任丕平三世軍隊的士兵，因為識字而受上司重用，而經常提出一些勝利奇策導致在戰爭中，被封為騎士。雖然功勞不少，但卻遭同僚與其他人的歧視，除了血緣歧視以外，大部分的人認為在戰場殺敵才是功勞。主角的上司還算賞識主角，所以派給主角去東方找占星術的任務。

Nicole──妮可

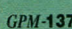
女性 魔女
年齡：無
出場地：威尼斯
描述：撒旦派遣她引導主角，希望主角能加入撒旦的陣營。妮可沒有過去的記憶，因此個性單純，對許多事都好奇，主角是唯一可以跟她說話的男性，因此偶爾有爭執。

■抓狂的姆斯比爾使出火焰術，解決不知死活的騎士團軍人

■曾經是騎士的主角賽特，是否該幫騎士團還是幫威尼斯水軍解救異教徒？

製造商：大宇資訊
發售日：未定
售價：未定
遊戲類型：RPG
系統需求：CWIN 95

■騎士團的人在威尼斯搜捕異教徒的人，準備放火燒死他們，主角是否該出手解救這些阿拉伯人



TEXT：怪傑

一場由誤會而產生的戰爭

昱泉國際為了讓玩者感覺到更豐富的視覺感受，以及戰略上的新創意，而且3D比2D可做到隨機改變、任意改變、視點甚至可以切換第一、第三身視點，所以《聖劍大陸》會是一個以全3D化的SRPG遊戲。玩者在遊戲中所看見的，不論是角色、物件、場景、都是由3D製造的。立體人物除了動作細膩外，還可以跟3D場景與物件的風格配合。在操作上，更有許多新玩法及功能。

誤會而被改變的人生

故事是講述在遙遠的過去，光之神率領四聖族的勇士，擊敗了黑暗的霸者—邪惡的闇邪神，將其封印於永恆的黑暗之中，而解放了里蘭斯大陸。但邪惡之心猶如地獄之火一般，永不會熄滅。經過萬年之後……另一段由英雄們發展的歷史故事亦再次展開……

男主角艾維克，從小被荷米斯人收養，由於身負異稟，十七歲便成為沙漠傭兵風之一族的族長。有一天，在一場意外中，他邂逅了北之國-亞魯恩帝國的公主菲尼絲，並結為好友。然而，這個單純的友誼關係，傳到了亞魯恩的死敵-法爾康帝國的耳中，卻引發相當大的震憾。由於法爾康帝國害怕勇悍的沙漠傭兵，會與亞魯恩帝國的軍力合而為一。於是決定先發制人，以騎兵隊突襲艾維克的住地。誤會而引發的戰役，使得毫無防備的風之一族全數滅亡。僅有族長艾維克及菲尼絲公主形孤影單地逃出。為了報仇，也為了探索身世之謎，艾維克與菲尼絲開始了宿命的旅程……

改變的地形

《聖劍大陸》在地圖上的地形將會隨某些魔法的作用，而令地形產生隆起或凹陷的變化。由於它們都會列入攻擊範圍之內，所以樂趣已不會在單純在區區的「佔據」上，而是「創造」更優越的戰略位置。在遊戲中，更增設了一種叫「垂直爬昇力」數值，這個數值會使角色向上爬升，和向下降的距離產生變化，而連攻擊力及防禦力也有同樣的情況，玩者仿如身處在真實戰場上。

劇情戲劇化

由於「聖劍」是一款全3D的遊戲，所以在鏡頭移動上沒有角度限制，而配合開發的劇情編輯工具，就能讓角色與場景結合而產生如電影般的情節，這樣故事全部都是角色演出來的。

其他遊戲原素

在「聖劍」中不單會以上的，亦有一些如轉職、特殊技、複合技、劇情分支等遊戲原素，而在戰場中更有天氣變化效果，如有時候是雨天、有時候是晴天、亦可能是下雪、這種效果將會直接影響到每個角色的戰鬥屬性，所以需要經常留意戰鬥時的天氣變化。

By: Glen

Starfleet Command

奇遇～奇遇～奇遇～奇遇

星空又有奇遇～？！

《Star Trek》(《星空奇遇記》)這套科幻電視劇集，相信大家都並不陌生。這個在近期才改編成電影的故事，其實一早已染指電腦遊戲界。現在，這隻《Starfleet Command》就是《Star Trek》遊戲系列中最新的作品，喜愛此科幻故事的朋友又豈能錯過呢？

製造商：Interplay
遊戲性質：實時SLG
發售日：5月
系統要求：Windows 95/98

遊戲模式

在《Starfleet Command》中，將會設有三大模式予玩者選擇，當中包括：

「Campaign」－遊戲的劇本模式，又稱為「Dynaverse」模式。當中主要分為六大部份，而每一部份則代表選擇控制該種族。在每一個部份中，將設有約八至十項任務予玩者參與。此外，此模式亦會根據玩者所控制的戰船的力量、指揮力及外交形勢來決定下一個適合玩者執行的任務。當玩者成功完成任務後，便會獲得一定的光榮點(Prestige Ponits)，玩者可以利用這些Prestige Ponits去提升手下、改造戰船及改善與中央指揮部的關係，以增加玩者選擇任務的自由度。另外，若玩者擁有足夠分數的話，更可獲加入一些天才組織並參與部份隱藏任務。

「Skirmish」－此模式主要讓玩者作一次純戰鬥的經驗。

「Multi-player」－此模式主要讓最多六名玩者透過TCP/IP或IPX來進行通訊對戰；另外，遊戲亦容許最多兩名玩者透過modem來進行連線。

畫面效果

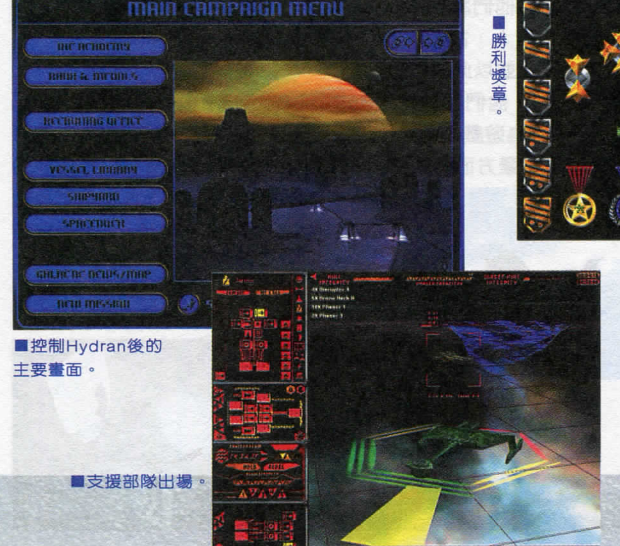
在《Starfleet Command》中，將會支援Direct3D，而最高解像度則可達到800×600。當中，玩者除可以欣賞到飛彈橫飛等壯麗情景外，各戰船部件亦能細緻地重現。

■竟然出現黑洞？！

http://www.interplay.com/sfcommand/

不同種族、不同武器

遊戲中將會有不同的種族予玩者選擇參與，當中包括：Federation、Klingon、Romulan等等。由於不同的種族所使用的武器均有所出入，例如：Lyran所使用的力牆產生器(Sphere Generator)，其能量力牆將包裹著Lyran戰船，並可以對接近其力牆的船隻造成傷害。因此，玩者便需要因應不同的武器，而制定出適合的戰術來。



■控制Hydran後的主要畫面。

■支援部隊出場。

■勝利獎章。

By: Glen

Drakan : Order of the Flame

製造商	Surreal Software (Published by: Psygnosis)
遊戲性質	ARPG
發售日	99年夏
系統要求	Windows 95/98

人和龍的世界～!!

《Drakan：Order of the Flame》是一隻ARPG遊戲，當中玩者將會扮演一位女戰士－Rynn，並有一隻威力無窮的飛龍－Arokh作為同伴。他們將會向Drakan世界進發，希望盡快救出Rynn的弟弟之餘，更把邪惡的Narvros消滅。

人和龍的合作

在遊戲中，其戰鬥模式主要分為：天空及地上兩種。在地上方面，主角Rynn將會以單人匹馬，向黑暗力量的敵人進行戰鬥。當中，Rynn將會有超過50種以上的武器裝備使用，如：劍(Sword)、弓(Crossbows)等等，而且Rynn更可以使出魔法來對抗Narvros的法術。至於天空方面，Rynn將會乘坐在飛龍Arokh身來進行空中戰鬥。飛龍Arokh除可向敵人作出火炎攻擊外，更有其他五種不同的攻擊方法。

■Rynn個人行動時，感覺有點似《Tomb Raider》……

此外，主角在戰鬥之餘，亦會遇上不同的難題而需要玩者運用智慧來解答，才能繼續遊戲。在遊戲途中，主角Rynn亦會遇上15名NPC角色。他們除會與主角進行溝通外，更會協助主角解決難題。

■在天空時，便需要Arokh的配合。

■遊戲以第三身視點進行。

■遇上敵人？！

遊戲模式

模式方面，除了有故事模式外，遊戲亦提供了「Deathmatch」模式，當中最多可容納八位玩者以透過LAN或Internet來進行通訊對戰。此外，在「Deathmatch」模式中，玩者亦可以選擇以Rynn或Arokh來進行對戰。

■Rynn Vs Rynn。

■似乎都是二龍互鬥較為精彩。

細緻的人物動作及畫面效果

在人物製作方面，遊戲商就曾表示：單是Rynn的動作上便多達150種，故此她將可以造出一些非常複雜的動作來，例如：游泳、攀登繩梯等等。另外，遊戲中各敵人均有其獨特的AI，以突出他們的個性；而且由於他們將以「Line-of -sight」的方式來尋找敵人，故此Rynn便可以利用地形作掩護，並以此來暗算他們。

■人物的動作極為細緻。

除此之外，他們亦利用了Surreal Software獨有的「Single-skin Technology」來為遊戲人物製作骨架及外型，以令人物的動作更為圓滑和流暢。至於背景方面，遊戲在3D加速卡的協助下，將可以有每秒30 frames的畫面效果。因此，一些地形及建築物將能夠細緻地重現眼前，而又不會影響其流暢度。

■背景亦非常華麗。

http://www.psygnosis.com/drakan/

By: Glen

最終回 ～陣式與戰術運用

製造商：Sports Interactive
發售日：發售中
遊戲性質：SLG
系統要求：Pentium 133, Windows 95/98, 16MB RAM(32MB RAM Recommended), 4X CD-ROM, 540MB Hard Disk

如果大家有留意本欄對《Championship Manager 3》這隻模擬足球遊戲的話，便知道今期將會為大家介紹遊戲中的陣式與戰術。當然，就算你擁有千萬雄師，但沒有好好善用陣式的話，便很有機會被弱旅爆冷擊敗！好，現在就讓筆者為大家一下遊戲中，各陣式及戰術設定吧～！

陣式設定

■陣式設定。

在《Championship Manager 3》中，玩者是可以根據己方球員的能力來選擇不同的陣式。不過，大家切勿期望會有一個"全天候"的無敵陣式，因為就算是相同的陣式，但只要是不同的球員，則所產生的效果亦會有很大出入。在遊戲中，玩者只要進入「TACTICS」的「FORMATION」，並選擇「SET TO DEFAULT」一項，當中將設有一些基本的陣式予玩者選擇使用，好像：4-4-2、3-5-2、4-3-3、5-3-2等等。然而，正如先前筆者所說，單靠這些基本陣式設定是不能輕易壓倒對手的，故此玩者便需要對個別球員的位置進行調整，以創製出一個獨有的陣式來。

■「OVERVIEW」。

基本上，玩者只要對右面的陣式圖進行設定，便可以改變球員的位置。在陣式圖上方，將有三種不同的項目選擇：「OVERVIEW」、「WITH BALL」及「WITHOUT BALL」。「OVERVIEW」是指球隊的基本陣式顯示，玩者可以改變各球員的位置，以及按MOUSE右Click來指示球員進攻時的走位(箭咀方向上)，或防守時回防位置(箭咀方向下)。「WITH BALL」是指球員取得控球權時的攻擊陣勢。當中，陣式圖將會分成十二個方格，而玩者便可以按MOUSE右Click來觀看球隊於不同位置時的攻擊態勢。「WITHOUT BALL」則指球員被對手奪得控球權時，球隊的於不同位置上的防守陣勢。

在決定選用那一種陣式時，玩者必需留意球隊本身的特性，例如：如果你擁有一對快速翼鋒的話，便不妨選用4-4-2陣式；又若果你有一對攻守兼備的翼衛，便可以試試選用5-3-2或3-5-2陣式。

■「WITHOUT BALL」。 ■「WITH BALL」。

個別戰術運用

除了球隊戰術之外，玩者亦可以進入「TACTIC」的「VIEW」中，對個別球員進行戰術設定，當中包括：

PASSING(傳球)－除了依照球隊戰術外，玩者更可以對個別球員選擇不同的傳球方法。
TACKLING(攔截)－除了依照球隊戰術外，玩者更可以對個別球員選擇不同的攔截程度。
PRESSING(壓迫)－除了依照球隊戰術外，玩者更可以對個別球員選擇是否參與壓迫戰術。
PASS TO(傳球方向)－玩者可指示個別球員的傳球方向。(R=右；L=左；C=中間)
SET PIECES (A/D)(自由球)－玩者可以在獲得進攻(A)或由對手主射(D)自由球時，向個別球員指示是否需要參與進攻或回防。
FREE ROLE(自由人)－除非你使用5-3-2陣式，而又有森馬這樣的球員，否則最好不要用後衛來擔任自由人。最好還是選用一位能力非常高中場球員擔任，會較為合適。
FORWARD RUNS(參與攻擊)－進攻時，究竟你會指示多少球員參與進攻呢？
RUN WITH BALL(盤球)－此戰術主要是適用於翼鋒及翼衛，以令他們盤球作兩翼側擊。
HOLD UP BALL(控球)－此戰術主要是控制球隊的進攻節奏，多適合中場、防守中場及前鋒使用，而且最好用一名球員使用此戰術，以免減低了進攻速度。
LONG SHOTS(遠射)－多指示射術較佳的中場球員作遠射的話，會有意想不到的效果。
MARKING(盯人)－對於對手的主將，使用人盯人戰術來凍結他便最好不過。

球隊戰術

當玩者設定好陣式後，便可以於「FORMATION」中選擇「TEAM INSTRUCTIONS」來設定球隊戰術，包括：

PASSING(傳球)－其中又分為「MIXED」(混合)、「SHORT」(短傳)、「DIRECT」(直接)及「LONG」(長傳)。
TACKLING(攔截)－玩者可以設定攔截的勇悍程度，其中分為「NORMAL」(一般)、「EASY」(輕量)及「HARD」(勇悍)。
PRESSING(壓迫)－利用壓迫戰術來令對手犯錯，但對球員體力的要求則較高。
OFFSIDE TRAP(越位陷阱)－最適合以平排防守的球隊使用。
COUNTER ATTACK(反擊)－只要你的球員速度夠高，便可以發揮出快速反擊的戰術，不過一旦反擊不成的話，球隊防守便會出現較多的空位。
MEN BEHIND BALL(球員退於皮球後)－球員處於皮球之後，既可破解對方的越位陷阱，又可令前鋒球員回來防守。
FREE KICKS (L/R)(自由球)－選擇由誰處理自由球，其中當然是找一些「SET PIECES」、「PASSING」及「SHOOTING」較高的球員負責。
CORNERS (L/R)(角球)－選擇由誰處理角球，其中當然是找一些「SET PIECES」及「PASSING」較高的球員負責。
PENALTIES(十二碼)－如果你沒有曼聯的艾雲，最好便選擇一些「DETERMINATION」較高的球員主射。

後話： 如果大家是經常上網的話，更可以到一些《Championship Manager 3》網址，下載一些由其他玩者製作的陣式。不過，筆者始終覺得世上根本沒有必勝的陣式，只有「知己知彼」才能百戰百勝！(http://www.champman.net/)

Presented by：山寺良牙

漫長的巡禮旅程將開始
新‧英雄傳說 III「白魔女」

製造商：Falcom
發售日：發售中
價格：10800日圓
類別：RPG
系統需求：Windows 95／98

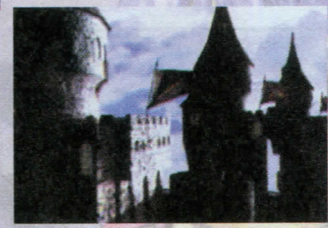
日本著名電腦遊戲軟件廠商Falcom的其中一個著名系列——《英雄傳說》，以往曾在PC-9801電腦系列上大放異彩。現在Falcom將系列的第三作「白魔女」由PC-9801移植至Windows 95／98上，今次就簡介一下此名作遊戲的移植版。

故事

一對住在拉古比村的年輕人——朱里安及古莉斯，為了進行世世代代相傳的成人式而去發作「巡禮之旅」，旅程是去看位於各地的魔法鏡，以往聽到看魔法鏡均是美麗的影像；不過他們每次看到的均是不吉的影像，究竟這是有甚麼意思呢？

遊戲特色

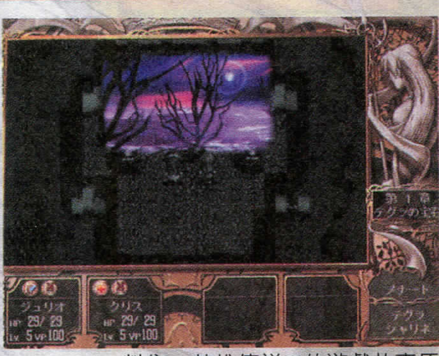
今作的移植版本，基本系統與PC-9801版差不多，不過在其他方面則作出一些改良。



首先在魔法鏡方面，今作會使用大量CG Movie，比起以往作品美麗得多。

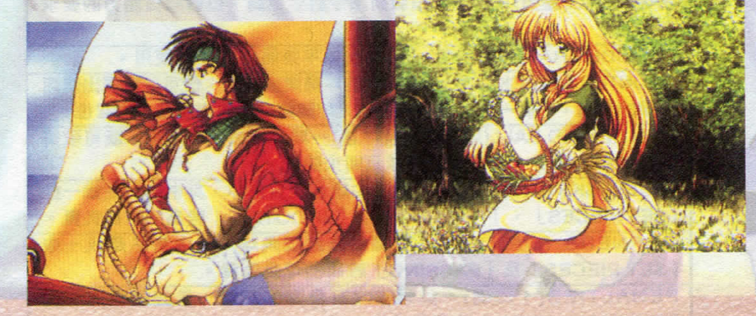
此外在戰鬥系統方面亦作出改良，以往戰鬥時，人物的攻擊全是由電腦自行決定，不過在移植作中，玩者可以控制人物所攻擊的敵人，而且在微小的設定方面亦作出改良，相對來說，難度比PC-9801版是調低了，對玩者來說的確是有益。

另外在特別畫面方面，移植版會將所有特別畫面重新畫過，雖說是重新畫過，但絕對不失原版的風味，有懷疑的話不妨拿PC-9801版出來比較一下。



最後就是說其珍貴的限定版，在遊戲發售當日（4月23日）是會有一個特別限定版，其內容則有其他作品的超極秘設定資料集，英雄傳說III的遊戲故事原本、IV的故事草稿、附有III人物的附錄CD-Rom（內有Screen Saver、Icon、MIDI等）及特別包裝，而且只限當日發售的版本才有，有興趣的不妨到該處闖闖，可能會意想不到地找到也不出奇。

欄外情報：在《遊戲誌》第69－71期曾刊出過此遊戲的攻略，想知道遊戲故事及攻略法的話不妨找回看看。



成功偶像由你做

Idol Maker～Scenario 1 櫻井美卯～

Presented by：山寺良牙

製造商：ScooP
發售日：予定夏天發售
價格：8800日圓
類別：AVG／18禁
系統需求：Windows 95／98

今次ScooP會推出一個跨世紀冒險遊戲系列——Idol Maker，本系列現將予定會推出4個作品，分別會由1999年至2001年推出，第一作「Scenario 1」的主角，是一位希望成為聲優的女孩——櫻井美卯。

故事簡介

玩者的身份是一位所屬C's Production的年輕星探——真田一郎，一次玩者接到Production的社長姫川祥子的委託，出去找尋一位可以成為未來偶像的女孩，結果找到一位希望成為聲優的女孩——櫻井美卯，及一直是現任的偶像姫川美紅(是姫川祥子的妹)。

最終一郎找到一位偶像蛋(指「新進偶像」)，玩者能否令她完美地出道呢？而之後的故事又怎樣發展呢？這就得看玩者了！

遊戲特色

這遊戲的廠商ScooP，最擅長就是動畫的技術，她的技術絕不輸給Original Video Animation及電視版動畫；另外美紅的歌曲「Real Scale」亦能表現出她的透明感，值得一聽。此外到這個系列的第4作時，內容方面將會與前三作有很大的差別，喜歡的人絕對值得期待。

系列出場人物簡介

姫川美紅

與一郎屬同一Production的偶像，通常她經常在街上假扮擦鞋的人，事實上她亦好像影子般幫助一郎，她會在系列中所有作品出場。

齊藤艾美莉

Scenario 2的其中一女主角，看來她總是給人一種神聖不可侵犯的感覺，實際上她是位怎樣的女孩呢？

櫻井美卯

Scenario 1的其中一女主角，目標是成為一位一流配音員(聲優)，性格屬認真努力的類型。

蘭宮真琴

Scenario 3的其中一女主角，是一位良家女孩，性格屬比較文靜的一類，雖然在相片中看不清，她是位戴眼鏡的女孩。

Spectral Force 2（暫稱）

Presented by：山寺良牙

製造商：NEC Interchannel
發售日：予定夏天發售
價格：未定
類別：SLG
系統需求：Windows 95／98

早前於PlayStation推出的幻想式戰略遊戲《Spectral Force 2》，而今再度予定推出其PC版（《Spectral Force》亦早已在電腦上推出），基本上系統與前作一樣，亦是將「泥巴地」上紛亂的地方統一成一個國家；而戰鬥時其超大量的兵力，多變化的排陣、天氣及精彩的魔法，十分吸引。

今作PC版除了將PS版的內政及戰略部份作過改良外，就連動畫及畫面部份也作出適量的修改。此外PC版內亦會有新人物出場，並不是説是PS版「2」的新人物，而是PC版上首次出場的新人物，不過名字不明，樣貌就如圖所見。

永遠在一起 for Windows

Presented by：山寺良牙

製造商：東芝EMI
發售日：發售中
價格：5800日圓
類別：SLG
系統需求：Windows 95／98

約一年前在PlayStation上推出，東芝EMI受歡迎的同居戀愛模擬遊戲——《永遠在一起》，現在終於正式推出其PC版。故事方面無改動，也是主角回到以前所住的街，回到所住的家，不過由於地產公司的失誤，令到主角要與一位女孩同居，如果被別人知道這事的話兩人均會被趕出校；而在二人長久生活之下終於起了愛的萌芽，究竟哪一位會成為玩者的伴侶呢？遊戲出場人物有三位，分別是有少許大小姐脾氣的「小野寺櫻子」、活潑開朗的「並木智香」和十分內向的「石塚美樹」。遊戲畫面相對PS叟來説畫質當然是好很多，不過PC版就沒有配音了！

擁抱季節 Collectors Disc

Presented by：山寺良牙

製造商：SME Intermedia
發售日：發售中
價格：3800日圓
類別：ETC
系統需求：Windows 95／98

PlayStation人氣戀愛冒險遊戲「YARUDORA」系列的《擁抱季節》，現在推出其電腦版用的Accessory Box，此軟件除了與其他Accessory Box有Wall Paper、聲音集、時鐘、螢幕保護程式外，就連Windows的啟動及關閉畫面也可以更變。

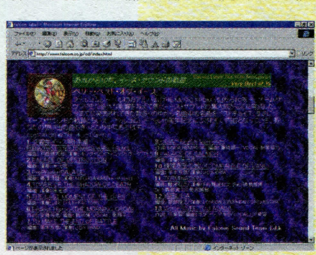
軟件還附有原作滑鼠氈，另初回限定版會附送海報；此外除本作外，《森巴結他》及《Double Cast》的同一系列亦會同時推出，有興趣的便不妨買下。

Presented by：山寺良牙

網中人

上期介紹過Sega的官方網頁，是否覺得有很多東西看？今期適逢介紹一隻著名角色扮演遊戲《新．英雄傳說III「白魔女」》，不如便順道介紹著名電腦遊戲廠商——Falcom的官方網頁吧！

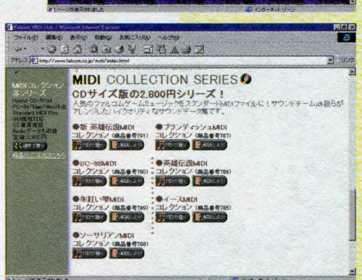
喜歡玩角色扮演遊戲（RPG）的玩家，相信對《伊蘇》、《蘇沙里安》這兩個遊戲系列不會陌生，一進入網頁後，便有大推有關新舊遊戲的情報，喜歡個遊戲的話便Click下去吧！



最近在日本推出的《新．英雄傳說III「白魔女」》也有其專注網頁，網頁內容除了有一般的介紹，如戰鬥、系統改變外，亦有一個專為解決安裝上疑難的專頁。

不單只「白魔女」，連其他遊戲也有其網頁及介紹，例如：《伊蘇》、《永遠的伊蘇》等；此外與Falcom有關的遊戲音樂CD資料亦可於此處查看到，連遊戲音樂的MIDI也能於網頁上下載。

另外網頁上有不少大禮，可以下載一些有關遊戲的程式，如：ICON、WALL PAPER，甚至連體驗版也有，有興趣的不妨下載來玩玩。



最後提到的，就是各位可以利用其通信購物服務來購得關連產品，連遊戲也可以，而且是接受海外申請，只要各下有指定的信用卡便可。

國際互聯網網址：http://www.falcom.co.jp

形象變革　功能強勁 QuickTime 4

■米奇

喜歡玩網上多媒體的讀者一定認識QUICKTIME這個名字，這個影音格式無論在MAC或是PC上亦那麼多人採用，而最新版的QUICKTIME 4亦經已面世。最新版的QT4比起QT3有很多改良的地方，今期就由米奇為大家簡介一下吧。

形象變革

一開啟QT PLAYER便會看到一個與過去完全不同的界面，這亦是這個版本QT最讓人耳目一新的地方。可能是由於iMac的成功，APPLE為QT設計的新界面也是圓圓的，下面設有一個FAVORITES抽屜，可讓你收藏心愛的影片的捷徑，日後只要點按一下便可立即播放。唯一美中不足的是選項放在一條獨立的MENU BAR上，如果也收藏在抽屜裏就好看得多了。

在播放方式方面，新加入了選擇性播放功能，你可以選擇只播放影片的其中一節，而且還多了個電平表，看MTV的話就爽得多了。

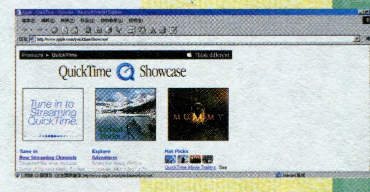
從表面看上去，界面只有幾個簡單的控制鈕，不過如果你成為登記用戶之後，你就可以使用右邊的附加功能鈕來喚出附加功能，不單有快捷的回捲功能，你還可以倒轉來播，又可以調校左右平衡和高低音。

分級下載

從下載開始，QT4已經給人與過去完全不同的印象。當你到「www.apple.com/quicktime」去下載QT4時，你只會先下載到一個SETUP檔，執行這個SETUP檔之後，它會詢問你是哪一類型用家，由最基本只觀看MOV檔的用家，到自行製作QT影片放到網上的網頁多媒體作家，只要回答簡單的問題就可以選擇適合自己的配件來安裝。答完所有問題之後，正式的下載及安裝才開始。

功能強勁

登記了之後，你的QT4就會變身成QT PRO 4，除了剛才所說的附加控制外，還多了一大堆額外功能，包括可以同時播放SHOCKWAVE、AVI影片和MP3音樂，你還可以將影片轉換為QT或其他14種影像和聲音格式。最重要的是如果你有自行製作網頁的話，便可以利用QT4將影像輸出成可在上網頁上直接播放的STREAMING QT影片，輸出時又可以改變影片大小、甚至加入特別效果。你還可以加入新的聲軌和影軌，絕對是為網上多媒體創作人而設，不過要注意用QT4製作的影片對方也要用QT4的PLUGIN來觀看，否則就會沒有聲音。



當然，QT4也設有捷徑鍵，讓你按一下便可以到網上瀏覽網上的QT作品，當中包括十多間電影公司的廣告片啊。

用後感

雖然QT4的功能很強大，不過米奇用過後就覺得它忽略了最基本一環——流暢度。米奇用同一部電腦安裝過QT3和QT4，發覺QT4播片比QT3窒得多，播放AVI就更糟糕。如果你不是貪圖新功能新界面的話，我看你暫時還是用QT3比較好。

Xers
xers@gpm.com.hk
An Enlightenment in personal computing world
第五期
5th Issue
理想價$25
視像無界限，傳送影光弗遠無間，Logitech Internet Cam！
超Gi抽取式硬碟 ORB 2.2G

總評：

相信各位讀者現在都應該深深體會到什麼是五窮六絕地獄，因為五月GAME數不會多，而且又少好GAME存在，所以想起來都會幾痛苦。雖然GAME數少，但好GAME仍然有，首先以PlayStation來說，由GT開發人員所開發的《OMEGA BOOST》可算這兩個星期內的好GAME之一，因為它充分表現到在可以360゜移動的宇宙戰爭，而另一個注目的遊戲就是在WonderSwan上推出的《機械人大戰COMPACT》，因為它能夠將次世代機種的質素完全的搬上手提機上。(怪傑)

OMEGA BOOST

PlayStation/STG/SCEI/358港元

最初接觸時，覺得遊戲與SEGA SATURN的《PANZER DRAGOON》差不多，不過日子久遠後，就漸漸感覺到兩者的分野其實也頗大，拙者相信是自己亦受到其簡單操作的錯覺所影響，其實遊戲的技巧之處往往也易學難精，加上時限和擊墜率的設計，令到本身一隻很普通的射擊遊戲，突然間變成一隻又有趣又難玩的射擊作品。(KOTARO)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.5分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.69分

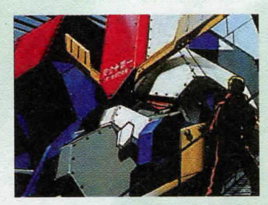
本人十分欣賞遊戲開始時的Demo，就算是Computer Graphic加上真人的演出也不覺得有不協調的感覺，遊戲的意念亦比較新，音樂方面尚算滿意，而操作方面亦不太過復集，就算是不習慣玩3D射擊遊戲的玩者也很易上手，不過這遊戲既然是標榜3D射擊遊戲，那3D方面當然會做得十分出色，出色到令本人在玩時也感到暈眩，不知玩者們會怎樣呢？(山寺良牙)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：3分
操作性：4分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.25分

有限會社 地球防衛隊



PlayStation／SLG／MEDIA RINGS／6800日圓

嘩！有小林誠參與的遊戲作品，大家要好好的支持啊！NO WAY！這隻遊戲以為可以藉小林誠先生的名字來「混水摸魚」實在是非常過份，首先，遊戲本身的製作質素相當差，例如人物的出場，竟然使用最原始的方法，而且更明顯有「偷格」的情況出現；此外，遊戲的畫面表現方法實在非常不堪，就算有小林誠的機械設計又如何，差始終是差。(赤目黑龍)

評分：

人物／機械：2分
畫面：1.5分
音樂／音效：1.5分
故事：1.5分
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：2.5分
難易度：2分
移植度：——

平均分：1.81分

有動畫作後盾的美少女偶像育成遊戲，題才與一般的育成遊戲好像差不多，但實際上除了育成偶像外，平時的拯救育成部份也很重要，這設定在同類型育成遊戲中是想不到的；畫面方面由於根據動畫版，相信沒話可說，無論是機械或人物設定也十分之好，本人雖不是動畫迷但也覺得很有水準；配音方面看過出場表後雖然她們是新人，但技術也有一定的水準。本人對遊戲比較不滿的地方，相信只有LOAD碟的時間了！(山寺良牙)

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：4分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.25分

REDLINE RACER

Dreamcast/RAC/ Imagineer / 5800日圓

《REDLINE RACER》是一隻速度感十足的電單車遊戲，當中除了操作簡單之外，畫面亦十分流暢。對於一般玩者來說，此賽車遊戲確是一隻不錯的作品。可是，遊戲在變化方面卻顯得較少，而且賽道亦不多；加上遊戲竟然不設REPLAY功能，實在令人有點氣憤。(Agent X)

評分：

人物/機械：3.5分
畫面：4分
音樂/音效：3分
故事：——
操作性：4分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.5分

雖然這遊戲是由電腦移植至Dreamcast的賽車遊戲，但移植度只屬一般，而且遊戲中的音效細到好像沒有電單車行走時的引擎聲，當中筆者最不喜歡就是在比賽前居然需要LOAD上一段時間才可玩。好的方面就只有紮實的多邊形和有很多隱藏電單車和賽道。(怪傑)

評分：

人物/機械：3分
畫面：3.5分
音樂/音效：2分
故事：—
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：2.5分
移植度：3.5分

平均分：2.86分

BLOOD LINES

PlayStation/ACT/RADICAL ENTERTAINMENT/美版

玩法相當單純的遊戲，只要比對手較快時間取得版圖內所有標記的擁有權便算勝出，為能確實取得就需要善用角色的專有特技。可能所需能力只是和電腦鬥快，若懂得「陰濕招」趁電腦走過來才放特技擊倒之玩起來便會變得很單調，不過最失望的地方是畫面及人設較為差勁。(FUKUDA)

評分：

人物／機械：2.5分
畫面：2.5分
音樂／音效：2.0分
故事：——
操作性：2.0分
投入度：2.0分
原創性：2.5分
難易度：2.0分
移植度：——

平均分：2.21分

雖然這遊戲中的3D人物設定比較差，而且遊戲系統亦很簡單，但它卻讓筆者感受一陣興奮的感覺，可能是遊戲系統需要筆者不斷走不斷避開對手，從中得到一份爽快感。不過筆者並不喜歡當中那被電腦「屈機」的難度，追求爽快感的讀者可以試玩一下。(怪傑)

評分：

人物/機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：—
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：2.5分
難易度：2.5分
移植度：—

平均分：2.86分

POCKET MONSTERS STADIUM 2

Nintendo 64/SLG/任天堂/5800日圓

既然是《POKEMON STADIUM》的續編，那麼系統、玩法以至操作等都應該是根據前作來改良，畫面保持水準多邊形的可愛怪物令人滿意，每種對戰模式都可讓玩者借用預設怪物無需事先經由GB版養育，即使是新玩家亦能盡情地玩，而最令人欣慰的是全部151款怪物都會在本作中登場。(FUKUDA)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：3.0分
故事：3.0分
操作性：3.0分
投入度：2.5分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3.06分

又是一隻「口袋怪物」系列的遊戲，玩法來說基本與前作沒多大分別，比較特別的地方就是新加了多種的Pocketmon，連變種也有，對於《Pocketmon》迷會是十分雀躍的；不過在本人立場，還是對於她能購入相應附件——64GB Pack和Game Boy版的《Pocketmon》系列，可說是對兩機種均相與相乘，互相得益，不知這個64GB Pack有會否對應其他的Game Boy遊戲，包括Game Boy Color的遊戲呢？(山寺良牙)

評分：
人物／機械：4分
畫面：3分
音樂／音效：3分
故事：——
操作性：2分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——
平均分：3分

CYBERORG

PlayStation/ACT/SQUARE/ FUZZBOX/5800日圓

由SQUARE旗下子公司FUZZBOX製作的未來太空動作遊戲《CYBERORG》，雖然人物設計是由科幻漫畫大師板橋秀豐擔任，但是感覺上則與遊戲內容的風格不太相襯。至於遊戲中的立體迷宮，或許是受到操作方法的影響，令到移動時有着很多掣肘，而靈活運用三位角色相異特殊能力作為通過版面上不同障礙的意念雖好，可是日子久了玩者就會很容易洞悉選擇角色的先後組合，是為最令人沈悶的地方。(KOTARO)

評分：
人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3.13分

很重美國漫畫風格的一個動作遊戲，遊戲的玩法及系統這兩方面，都跟同廠的《PARASITE EVE》有點相似，不過故事方面便比較遜色，而且遊戲畫面亦不太吸引。最特別的便是遊戲在戰鬥時，按不同組合的掣，便可以使用各種攻擊，提高了一點的遊戲性(非洲)

評分：
人物／機械：2.5分
畫面：2分
音樂／音效：2分
故事：2.5分
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：1.5分
難易度：2分
移植度：——
平均分：2分

COTTON ORIGINAL

PlayStation/STG/ SUCCESS/4800日圓

經典射擊遊戲《COTTON》系列的元祖作品《COTTON ORIGINAL》，若以製造商今時今日在PlayStation上的移植技術而論，質素方面始終仍然是未如理想，尤其間中出現慢鏡和需要讀碟的情況就最為不能原諒，令人質疑廠商是否使用模擬器移植就此作罷。不過平心而論，作品的遊戲性確實很高，就算截至現在也不能改變，以二百多元能夠擁有如此作品，反過來看其實已經每話可說。(KOTARO)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3分
音樂／音效：3.5分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：4分
平均分：3.39分

雖然這個是筆者第一次玩《COTTON》系列的作品，但覺得當中的LEVEL系統很有趣。除了每集都增加少少新系統之外，基本系統大致相同，而這是筆者比較不滿意的地方。筆者比較不喜歡這遊戲中的過場畫面，因為這系列的作品都在不同機種上推出過，不過始終都沒有更改那些低質素畫面。(怪傑)

評分：
人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：2.5分
故事：2分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：2分
難易度：3.5分
移植度：—
平均分：2.88分

SUPER BOWLING

Nintendo 64/SPT/Athena

老實說，保齡球這類遊戲無論是在那一機種上出現，亦難有太多的變化。至於這隻《SUPER BOWLING》，單說遊戲畫面質素上，仍是有點超任時代的味道。因此，除非你對保齡球遊戲非常熱愛，否則還是用來買其他遊戲吧！至於創意方面，遊戲特別將哥爾夫球玩例溶入保齡球中，其意念雖然不俗，可是效果仍未見突出。想打保齡球的話，還是去保齡球館吧！(Agent X)

評分：
人物/機械：3分
畫面：3分
音樂/音效：3分
故事：——
操作性：3分
投入度：2.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.93分

正所謂運動對身心有益，那麼，BOWLING又如何呢？玩過這《SUPER BOWLING》之後，便會覺得遊戲是誤樂性比運動性更重，首先，可選擇的人物只有2人實在太少了(雖然日後在完成更多賽道之後會得到更多人)，完成遊戲的程度越高，可以玩到的球道便會越多，總算是來一個補償吧！而沒有MOTION CAPTURE的人物的動作其實也是尚可接受的。(赤目黑龍)

評分：
人物／機械：3分
畫面：3.5分
音樂／音效：2.5分
故事：——
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——
平均分：2.93分

超級機械人大戰 COMPACT

WONDERSWAN/SRPG/BANPRESTO/4800日圓

好！不要說手提機沒有出色的作品，這《超級機械人大戰 COMPACT》便是一個好例證，首先是畫面，絕對是上等的製作，雖然仍有一少點的「鬼影」，但是已經是非常好；遊戲方面的製作絕對不比彩色的家用版遜色，而且在系統上的改善遠比預計中好，唯一令黑龍不滿的便是音效方面比較弱，否則，這可能會是一隻完美的《機械人大戰》呢！(赤目黑龍)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：4.5分
音樂／音效：2分
故事：3.5分
操作性：4分
投入度：5分
原創性：3分
難易度：4分
移植度：——
平均分：3.7分

過往手提機給人的感覺是一定會略遜於家用機的，但這作品卻有了很大的突破，玩過的人相信一定會被其畫面解像度及遊戲的完成度嚇一跳，就是站在機戰迷的角度來看，這作品亦在系統上加入了不少新嘗試，然而黑白畫面的WS始終還是黑白，亦不可能會有配音，而配樂方面亦因為WS的機能所限而頗令人失望。(J.J)

評分：
人物／機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂／音效：1.5分
故事：3.5分
操作性：3分
投入度：3.5分
原創性：2.5分
難易度：3.5分
移植度：——
平均分：3.06分

FRIENDS～青春之光輝～

SEGA SATURN/AVG/NEC INTERCHANNEL/7200日圓

電腦版以來米奇已很喜歡這遊戲的畫面和音樂。在悠閒的渡假勝地，被時間凍結起來的情感再次流動。絕對建議大家在一個悠閒的環境下細細咀嚼遊戲，這才可以感受到作者想表達的那種悠閒而成熟的感覺。可惜SS版的包裝不像電腦版一樣能帶出這種感覺，如果有包裝這項評分的話，我可能只會給1分哩。(米奇)

評分：

人物/ 機械:5分
畫面:5分
音樂/ 音效:5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:——
難易度:3分
移植度:4分

平均分: 3.875分

《FRIENDS》是移植自一隻成人電腦遊戲《同窗會》，在SS版上的《FRIENDS》除了更改了名字之外，也改成為全年齡的遊戲，《FRIENDS》增加了新的CG圖片和一些新的要素，遊戲有趣之處在於，當玩者在追求一位女子時，另一位角色也會同時追求另一位女子，在DISK 2共有三個新模式，而本人較為喜歡美術館和DIGTAL原畫集，因為可以收集CG和原畫。(明)

總評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:2.5分
移植度:2.5

平均分:2.8分

東京魔人學園綺譚~東京魔人學園劍風帖 外傳~

PlayStation/MEM/ASMIK ACE ENTERTAINMENT/3800日圓

這是《東京魔人學園劍風帖》的外傳，以5個外傳及6個不同的模式組成，但是由於遊戲很多的地方都是須要上一集遊戲的記錄，所以新的玩者買了之後可能會呻笨，不過是「劍風帖」的fans的話，這遊戲是可以一試的。(非洲)

評分：

人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:2分
故事:2.5分
操作性:2分
投入度:1.5分
原創性:——分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2.21分

一個用來補足原作《～劍風帖》的作品，以遊戲的完成度來說本來是十分不錯的，很多在《～劍風帖》時所沒有的機能亦得到追加，對於有玩過前作的人來說是絕對值得一玩的，然而遊戲過份設計成只適合有玩過前作的人，如遊戲的世界觀及多方面都沒有再為只買了這一集的人着想，大大降低了一般玩家的購買意欲。(J.J)

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:1.5分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.75分

SENTINEL

PlayStation/ACT/PSYGNOSIS/美版

實在是一款好考智力和反應的遊戲！筆者鑽研了很久也找不到過關之途，就連基本操作都要花上很多時間去適應，結果當發現取勝技巧時所有問題頓時變得迎刃而解。不過，就算是這樣亦無法掩飾本作的缺點——畫面差勁、操作不體貼、故事不倫不類、沒有趣味…(FUKUDA)

評分：

人物／機械:1.5分
畫面:1.5分
音樂／音效:1.5分
故事:2.0分
操作性:2.5分
投入度:2.0分
原創性:2.5分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.0分

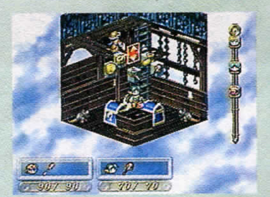
雖然早知道外國人的口味和東方人不同，但拿起這遊戲一玩時仍是被嚇了一跳，遊戲是藉着吸收版面上的各種東西在其他地方再作重組，但單是要理解這一點就已經花了在下不少時間，而且畫面及BGM方面都單調得令人想睡(在下試玩時真的睡了……)，除非你對正常的遊戲已經完全失去興趣，否則還是省點時間做些有意義的事情吧……(J.J)

評分：

人物／機械:1分
畫面:1分
音樂／音效:1.5分
故事:——
操作性:1分
投入度:0.5分
原創性:1分
難易度:1分
移植度:——

平均分:1分

悠久之伊甸



PlayStation/RPG/ ASCII / 5800日圓

《悠久之伊甸》是一隻RPG遊戲，當中最特別的地方，就是那種於積木般的立體場地進行戰鬥的方法。雖然此戰鬥方法確實比平面式的戰鬥方法來得特別，但設計此戰場的人卻沒有留意到，當角色處於某位置時，其位置會被四周的地形或建築物外牆所阻，而令玩者根本沒法知道角色的位置。如果設計者能夠增加一個「俯瞰」視點的話，相信便不會玩得如此辛苦了！(Agent X)

評分：

人物/機械:3分
畫面:3分
音樂/音效:3分
故事:3分
操作性:2分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.88分

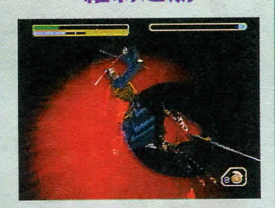
角色扮演遊戲一隻，在世界觀設定來說有值得一玩之處，不過故事上則比較沉悶一點，而遊戲中地圖的設計亦算比較特別，經常有類以固定Warp Point的地方出現，不過看法則十分辛苦，經常性地要利用LR掣來轉移視點，而且人物又十分之細，特別是上落梯級時更是麻煩。(山寺良牙)

評分：

人物／機械:2分
畫面:2分
音樂／音效:2分
故事:3分
操作性:1分
投入度:1分
原創性:3分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2分

新時代劇ACTION 羅刹之劍



Playstation/ACT/KONAMI/358港圓

羅刹之劍給玩者的感覺明快，而且有多種武器選擇，武器會直接影響人物的攻擊速度和威力，小次郎編的主角是一個劍士，主要使用劍，而莉編的主角是一個忍者，除了刀外更可使用飛標等暗器，兩者的玩法也各有不同，除了有動作成份之外也有一些解迷成份，其實也可算是一隻不俗的遊戲。(明)

總評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:--

平均分:3分

哈！之前玩《天誅》的時候，每每要「鬼鬼祟祟」，真是不夠痛快，之不過玩這《羅刹之劍》時便暢快得多了，事關可以任意殺人，而且不用左閃右避，話殺便殺，再加上有有那麼多劍使用，各有各的特技，完全適合喜歡多元化的玩家。不過在畫面之上便有待改進了，始終出現不少「爆」的情形這是遊戲美中不足的地方。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:2分
音樂/ 音效:2分
故事:1.5分
操作性:2.5分
投入度:3.5分
原創性:2分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.38分

遊戲配件睇睇真啲

Presented By：山寺良牙

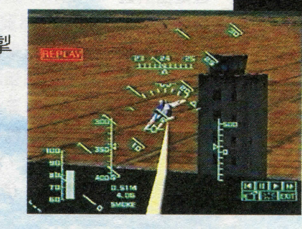
ASCII MISSION STICK

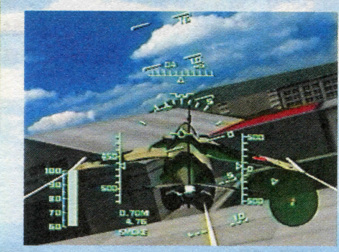
本專欄久久未登場，有否掛念著呢？沒有？(嗚……嗚……)唔，今次就趁未改革之前，介紹一件「新世代」的配吧！那就是Dreamcast專用的新控制台——ASCII MISSION STICK。

首先簡介控制台的各部份：

1. VMS 的插槽及顯示位置
2. 獨立連射功能掣
3. 「123」功能掣控制部份
4. L、R掣
5. A、B、X、Y、START 及十字掣（DIGITAL 方向掣）
6. ANALOG 方向桿及 123 掣

製造商：ASCII
發售日：發售中
價格：7600日圓
型號：ASC-1305MS

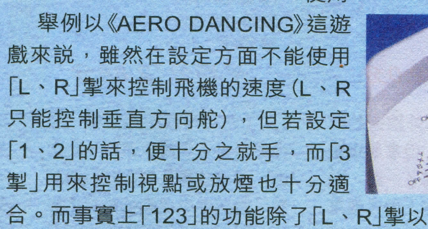


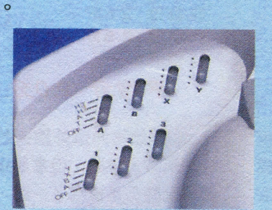


控制台的特色及評價

本控制台概念以MOUSE「滑鼠」作為基礎，在設計上十分兩方握手的位置均十分設合手型，就算是ANALOG方向桿握上去也覺得像握著滑鼠一般；不過用來駕飛機這個就，感覺方面比較不足，就算遊戲有多美麗，一使用這樣感覺上就不太似駕著飛機般。至於ANALOG桿上的「123」掣來說，設計得比較順手及方便使用。

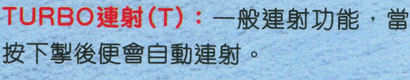
舉例以《AERO DANCING》這遊戲來說，雖然在設定方面不能使用「L、R」掣來控制飛機的速度（L、R只能控制垂直方向舵），但若設定「1、2」的話，便十分之就手，而「3掣」用來控制視點或放煙也十分適合。而事實上「123」的功能除了「L、R」掣以外均可由玩者設定的。



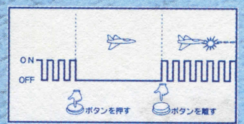


另外在現時DC所出的控制台（搖桿）中，從未有連射功能的，但這桿則附設連射功能，而且共有四種，現為此作簡單的介紹。

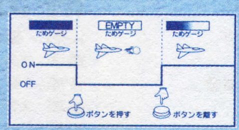
TURBO連射（T）：一般連射功能，當按下掣後便會自動連射。



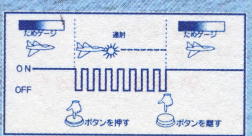
AUTO連射（A）：「不」按掣時會自動連射，當按下後便會停止連射。

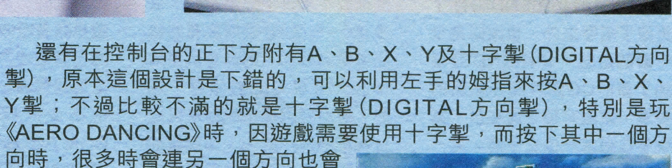


HOLD連射（H）：對於一些要經常「儲炮」的遊戲便有效（例如《R・TYPE》），啟動時，玩者不按掣時會儲炮，當玩者按掣時便會將儲到的炮一下子放出，放手後便會自行再次儲炮。

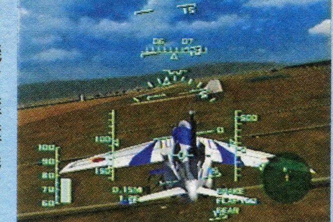


HOLD・TURBO連射（H・T）：對經常「儲炮＋連射」的遊戲有效，不按掣時便會儲炮，一按掣便會變成連射，放手的話會自行再儲炮。





還有在控制台的正下方附有A、B、X、Y及十字掣（DIGITAL方向掣），原本這個設計是下錯的，可以利用左手的姆指來按A、B、X、Y掣；不過比較不滿的就是十字掣（DIGITAL方向掣），特別是玩《AERO DANCING》時，因遊戲需要使用十字掣，而按下其中一個方向時，很多時會連另一個方向也會不經意的按下。



以下是一個真實個案：現時機體正進入降落階段，機輪放下（←）、啟動空氣制動（→），最後襟翼全放（↓×4），不過就在放下襟翼（↓）時，因反感過敏而誤觸到機輪掣（←），結果來不及再度放下而墜機。

最後說句，這搖桿並不一定只可來玩「模遊飛行」遊戲，就算是用來玩賽車遊戲也不錯，而且感覺頗特別，有興趣的不妨買來試試。

西洋遊物

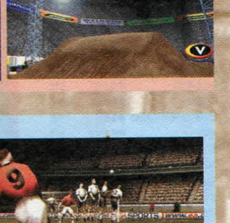
主持：黃菲熊對王非紅

各位好！又係我黃菲熊…同我王非紅出場的時候喇！由於上期本頁出現千年難逢一見的異常現象，以致所有的圖片均消失得無影無蹤。在此，我們二人僅向各位致以無限同情，而各位亦不必自行將本頁拿去研究研究………閑話不說，今期將會是我們二人最後為大家介紹最新洋人遊戲的日子，之後我們二人將會潛心修練「獨孤九劍」及「辟邪劍法」……

《Jeremy McGrath Supercross 2000》

製造商：Acclaim
發售日：99年秋
機種：Dreamcast、Nintendo 64、PlayStation
遊戲性質：RAC

黃菲熊：Jeremy McGrath這位人兄，你～識唔識？
王非紅：唔識！
黃菲熊：唔緊要。你只要知道他將會「揚名立萬」便可以了。
王非紅：此話何解？
黃菲熊：原因是他將會參與一隻越野電單車遊戲－《Jeremy McGrath Supercross 2000》。遊戲除了提供八種不同場地及賽道選擇外，更有一個非常重要的特色……
王非紅：黃兄不妨直言……
黃菲熊：唔～此遊戲除了有Dreamcast版本外，更有Nintendo 64及PlayStation版本。因此，它是一隻完全機種制霸的遊戲，你話厲害唔厲害？！
王非紅：果然是「真人不露相」～



《Vigilante 8: Second Offense》

製造商：Luxoflux(Published by Activision)
發售日：99年秋
機種：Dreamcast、Nintendo 64、PlayStation
遊戲性質：ACT

王非紅：喂！我收到消息，除了《Jeremy McGrath Supercross 2000》將會推出各機種版本外，還有一隻遊戲步其後塵……
黃菲熊：甚麼！是那一隻遊戲，王兄不妨說個明白。
王非紅：好，此遊戲就是由Luxoflux公司製作的《Vigilante 8: Second Offense》。如果大家"醒目"的話，便知道遊戲曾經於PlayStation推出過二集，並受到不少洋人的愛戴。
黃菲熊：咁～即是說此遊戲同樣將會有Dreamcast、Nintendo 64及PlayStation版本？
王非紅：無錯！基本上遊戲的玩法和上幾集差不多，都是駕駛著不同類型的車輛，於賽道上向對方開火，直至將所有對手消滅為止！
黃菲熊：無怪乎洋人對此遊戲如斯愛戴了。

《FIFA 2000》

製造商：EA SPORT
發售日：99年秋
機種：Nintendo 64、PlayStation
遊戲性質：SOC

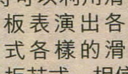
黃菲熊：曼聯被利物浦迫和，真是氣殺我也！
王非紅：所謂「勝敗乃兵家常事」，黃兄不用如此在意。
黃菲熊：王兄此言差矣。在大好形勢下被對手迫和，對士氣的打擊確是難以估量。看來，今屆冠軍都是……
王非紅：黃兄不用灰心，就算情況真是如你想像中出現，也可以於另一處將它改變過來！
黃菲熊：王兄！你所說的，莫非是？！
王非紅：無錯！就是由EA製作的《FIFA》最新系列作品－《FIFA 2000》，當中玩者將可以控制著各地球隊來進行比賽，相信必定可洩黃兄你心頭之恨。

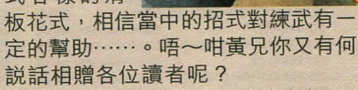
黃菲熊：喂，比賽好似尚未完結喎！咁快你就要我洩心頭之恨，難道你是……
王非紅：哈～哈！無錯，我是阿仙奴的球迷，那又如何！！！

《Tony Hawk Pro Skater》

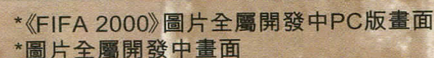
製造商：Neversoft(Published by Activision)
發售日：99年10月
機種：PlayStation
遊戲性質：SPT

黃菲熊：臨別之際，不知你有何說話想向各位傾訴？
王非紅：縱有千言萬語，也不能盡表內心之情！
黃菲熊：咁～你真的沒有說話想講？
王非紅：呀！有。就是Neversoft公司將會製作一隻花式滑板遊戲，名叫《Tony Hawk Pro Skater》。
黃菲熊：此遊戲有何特別之處？
王非紅：係～遊戲中玩者將可以利用滑板表演出各式各樣的滑板花式，相信當中的招式對練武有一定的幫助……。唔～咁黃兄你又有何說話相贈各位讀者呢？
黃菲熊：「欲練神功，必先自宮」？！甲轉丙，丁轉已……





*圖片來源：http://www.gamespot.com/



*《FIFA 2000》圖片全屬開發中PC版畫面
*圖片全屬開發中畫面

新GAME時間表

PlayStation

五月

5月1日	CLUDCEPT-expansion-	MEDIA FACTORY	5800日圓	SLG
5月4日	LOGIC麻雀 創龍 三人打	日本SOFTWARE	5800日圓	TAB
	A列車！大陸橫斷	ARTDING	4800日圓	SLG
	DRAGON MONEY	MICROCARBIN	5800日圓	TAB
	GAME之達人(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	MOD RACER 2	EA SQUARE	5800日圓	RAC
	ROCKMAN DASH（THE BEST）	CAPCOM	2800日圓	AVG
	CHORO Q 3（THE BEST）	TAKARA	2800日圓	RAC
	SD GUNDAM GGENERATION（THE BEST）	BANDAI	2800日圓	SLG
13日	KONAMI 80's ARCADE GALLERY	KONAMI	5800日圓	ETC
20日	CINEMA英會話 Vol.5 ZOMBIE	SUCCESS	6800日圓	ETC
	■倫敦精靈探偵團	BANDAI	5800日圓	RPG
	IDEA FACTORY COLLECTION	IDEA FACTORY	2800日圓	ETC
	八神浩樹的GAME TASTE~心緒不寧之預感	講談社	5800日圓	SLG
	聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	5800日圓	SLG
	金澤將棋 月	SETA	6800日圓	TAB
	MARIONETTE COMPANY	MICROCARBIN	6800日圓	AVG
	擊王~紫炎龍~	童	1980日圓	STG
27日	■KulaQuest	SCE	4800日圓	ACT
	Racing Lagon	SQUARE	5800日圓	RPG
	MONSTER COMPLETE WORLD	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店	6800日圓	RPG
	BEAT MANIA APPEND GOTTAMIX	KONAMI	2800日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.1 數獨	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.2NAKURON	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.3PUZZLE	SUCCESS	1500日圓	ETC
	BUZZER BEATER Vol.1	SCE	2000	ETC
	BUZZER BEATER Vol.2	SCE	2000	ETC
	小角色遊戲 銀河英雄傳說	德間書店	5800日圓	RPG
	爆發2000YEN 加藤一二三將棋俱樂部	HECT	2000	TAB
	AI圍棋 PlayStation版（暫稱）	AIFO	價格未定	TAB
5月	超時空要塞MARCOSS 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG
	S.C.A.R.S.	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	ALL STAR TENNIS 99	UBI SOFT	5800日圓	SPT
	驚天危機！	德間書店	5800日圓	AVG
	STARING ODESA I	REI FORCE	價格未定	SPRG
	NOVELS~GAME CENTER 嵐R~	VISIT	5800日圓	AVG

六至十二月

6月2日	ATLANTIS~THE LOST TALES~	HUMAN	4800日圓	SLG
3日	NBA POWER DUNKERS 4	KONAMI	5800日圓	SPT
	SHAKE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	AVG
	GUN GUAGE	KONAMI	5800日圓	STG
	THE YELLOW MONKEY TOUR IN P.S. PLATIUM TICKET（暫稱）	FANHOUSE	暫定6800日圓	ACT
	OVERBLOOD 2（THE BEST）	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
10日	■POPULARS~THE BEGINNING~	EA SQUARE	5800日圓	SPT
	目標是AIRLINE PILOT	TWILIGHT EXPRESS	6800日圓	SLG
	超級機械人大戰 COMPLETE BOX	BANPRESTO	6800日圓	SRPG
17日	MELTY LANCER The 3rd Planet (暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	■跨過我的屍體	SCE	5800日圓	SLG
	MISTAKE TAKEN	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
24日	■餓狼傳說 WILD AMBITION	SNK	5800日圓	FIG
	■JERSEY DEVIL之大冒險	KONAMI	價格未定	ACT
	UFO-A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	ACT
	黑色眼睛的門~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	AVG
	Acid	TAKI工房	4800日圓	ETC
	SLAYER ROYAL 2	角川書店	暫定5800日圓	RPG
	Superlite 1500 SERIES Vol.4 CURLING	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.5 ARUMU PRESS	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.6 ASTEROIT	SUCCESS	1500日圓	ETC
	Superlite 1500 SERIES Vol.7 TENAD WARS	SUCCESS	1500日圓	ETC
	GRANDIA	GAMEART	5800日圓	RPG
	PRESSURE ZONE	TAKI工房	價格未定	ACT
	TWINS STORY	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	★THE KING OF FIGHTERS 97（THE BEST）	SNK	2800日圓	FIG
上旬	LOVE LOVE TRUCK	TYO	4800日圓	ACT
下旬	■最強之將棋	UNBALANCE	7800日圓	TAB
	PACHINSOLT完全攻略4	日本SYSCON	6800日圓	ETC
	BAKABAKA PASSION	PRODUCE	5800日圓	ACT
6月	■PERSONA 2 罪	ATLUS	6800日圓	RPG
	PULANET DOFU	HUDSON	5800日圓	ACT
	SPRIGGAN~LUNAR VERSE~	FROM SOFTWARE	5800日圓	AVG
	'99甲子園	魔法	5800日圓	SPT
	HOP COLLECTION Vol.2MISS LAND	ALTRON	1280日圓	ETC
	超級中國人EX	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	FIG
	PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	5800日圓	ARPG
	CINEMA英會話 Vol.6 愛之果	SUCCESS	6800日圓	ETC
	ROAD OF MONSTERS	SCE	5800日圓	RPG
	Cybernetic EMPIRE	日本TELNET	5800日圓	AVG
	ABE'99	LIVERPOOL SOFT	價格未定	SPT
	戀愛講座 REAL AGE	IMAGEEINER	價格未定	AVG
	私立JUSTICE學園 熱血青春日記2	5800日圓	FIG	
	必殺PACHINKO STATION 5（暫稱）	SUNSOFT	價格未定	ETC
	CLICK漫畫歌劇院怪人	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICKDNIMATE ROBOT大戰！出擊驚異機械人軍團	德間書店INTERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪利工作室	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫銀河英河兵傳說1 在永遠之夜中	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	PARLOR JR	日本TELENET	2900日圓	ETC
	元祉家庭麻雀2	日本物產	5800日圓	TAB
	MEDIEVIL	SCE	5800日圓	ACT
	★DX社長遊戲	TAKARA	5800日圓	ACT
7月1日	PERFECT PERFORMER	FANHOUSE	6800日圓	
	METAL GEAR SOLID INTERGRAL	KONAMI	4980日圓	ACT
	RIVERHILL BEST vol.1 KAYMEN KAYMEN 2	RIVERHILL SOFT	2800日圓	ACT
	RIVERHILL BEST vol.2 BLUE CHICAGO BLUES	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.3 道化殺人事件	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.4 REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
	RIVERHILL BEST vol.5 卒業II NEO GENERATION	RIVERHILL SOFT	2800日圓	AVG
15日	LORD OF FIST	MEDIAWORKS	5800日圓	RPG
7月	■ROOMATE~井上涼子~	POLYSTAR	5800日圓	AVG
	■重裝機兵VELKAN 2	MASSYIA	5800日圓	ACT
	STARING ODESA II~魔龍戰爭	REI FORCE	價格未定	SPRG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	海底人的休息日2	ARTDING	5800日圓	SLG
	稻川淳二之怪談物語 (暫稱)	VISIT	5800日圓	ETC
	BLADE MAKER	翔泳社	價格未定	不詳
	DINO BREEDER another progress	J・WING	5800日圓	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SHROU編	SME	價格未定	SLG
	給有一天會重遇的未來(明天)SAYURI編	SME	價格未定	SLG
	POCKET FAMILY	HUDSON	價格未定	不詳
	西陣PACHINKO天國EX	KSS	5800日圓	ETC
	實況職業棒球 開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
	★STAR WARS	EA SQUARE	5800日圓	STG
8月5日	■光榮之君4	ARTDING	5800日圓	SLG
中旬	SUPER BASS FISHING	KING RECORD	5800日圓	SPT
8月	Superlite 1500 SERIES Vol.8 這孩子是哪 的孩子	SUCCESS	1500日圓	ETC
	神宮寺三郎 EARLY COLLECTION	DATA EAST	4200日圓	AVG
	CLICK漫畫 CLICK日	德間書店INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
9月	MAGICAL DROP F大冒險	DATA EAST	5800日圓	PUZ
11月	探偵神宮寺三郎~消失燈火的空間	DATA EAST	5800日圓	AVG
12月	閉所病院	VISIT	價格未定	AVG

玖玖年春

99年春	1970年代風機械人動畫 P-X俠	AROMA	6800日圓	STG
	NHL BLADE OF STEEL	KONAMI	價格未定	ETC
	BLACKJACK VS 松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB

玖玖年

99年夏	TANK SIMULATOR（暫稱）	ASCII	價格未定	SLG
	UFO -A DAY IN THE LIFE	ASCII	5800日圓	RPG
	WIZARDRY~DIMGUIL~	ASCII	6800日圓	RPG
	POP'N TANKS	ENIX	價格未定	ACT
	ASUKA120% FIANAL BURNING FEST.	FAMILY SOFT	價格未定	FIG
	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
	BURGER BURGER 2（暫稱）	GAPS	5800日圓	SLG
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	BOYS BE....2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	CAPA (暫稱)(POCKET STATION專用)	SCE	價格未定	ETC
	往哪裡也在一起(POCKET STATION專用)	SCE	價格未定	ETC
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION專用CD-ROM)	SCE	2800日圓	RPG
	PINOCHIA之造夢	TAKARA	5800日圓	SLG
	小不點RALF之大冒險	NEW	5800日圓	ACT
	IQ博士	BANDAI	5800日圓	ACT
	BASS RISE	BANDAI	5800日圓	SPT
	BASS RISE 連手掣版	BANDAI	9800日圓	SPT
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	太陽之預告	PROGRESS	價格未定	ETC
	MR PROSPECTOR	RYSMICS	價格未定	ETC
	森之王國	ASUMIC ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	GALERIANS	ASCII	價格未定	ACT
	GATE KEEPERS	角川書店	5800日圓	AVG
	ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	AVG
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.11 THE PINBALL	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 5000 SERIES Vol.12 THE QUIZ	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	ETC
	瑪利亞2~受胎告知之謎~	AXELA	價格未定	AVG
	LITTLE LOVERS	NTT出版	6800日圓	AVG
	GATE KEEPERS	角川書店	價格未定	SRPG
	JOJO奇妙之冒險	CAPCOM	價格未定	FIG
	GRAND TURISMO 2	SCE	價格未定	RAC
	L之季節	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	SPT
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	機動警察THE GAME（暫稱）	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	CHANGE!! 真三一萬能俠 (暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	SLG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	REMOTE CONTROL DANDY~戰鬥(株)ROBOT警備隊(暫稱)	HUMAN	價格未定	ACT
	花火2 STAR MINE	魔法	價格未定	ETC
	SD GUNDAM GGENERATION-0	BANDAI	6800日圓	SLG
	DINO CRISIS	CAPCOM	價格未定	AVG
	OFFICAL FORMULA 1 RACING	AIDS INTERACTIVE	價格未定	RAC
	東京惑星	AMUSING ACE ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	PLANET LAIKA	ENIX	價格未定	RPG
	聖劍傳說 LEGEND OF MANA	SQUARE	價格未定	RPG
	SALUGETU	SCE	價格未定	不詳
	RUNNING~TOROJI大冒險	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	WORLD TOUR CONTACTOR~世界夢紀行	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	★PHYSICFORCE2	TAITO	5800日圓	FIG
99年秋	超謎王	BANDAI VISUAL	暫定5800日圓	AVG
	星神 沈沒的蒼之大地 (暫稱)	MAX FIVE	價格未定	SLG
	Silent Bomber	BANDAI	5800日圓	不詳
	青之6號（暫稱）	BANDAI VISUAL	暫定6800日圓	AVG
	SPOOKY POOKY！！	DYO ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
99年冬	機動戰士GUNDAM 基力之野望~自護之系譜~	BANDAI	6800日圓	SLG
99年	ANIMETIC STORY GAME(1) CARD CAPTOR SAKURA	ARIKA	價格未定	AVG
	Knights of GENESIS	ESCOT	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	ESCOT	價格未定	SLG
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	羅賓萊特的冒險	GUST	價格未定	AVG
	黑眼睛之羅亞~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	FIG
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800日圓	SLG
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG
	ACE COMBAT 3	NAMCO	價格未定	STG
	閉鎖病院(暫題)	VISIT	價格未定	AVG
	逮捕令	PLONEER LDC	價格未定	AVG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	PAMUTAUN	每日COMMUNICATION	4800日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
	PANZER FRONT	ASCII	價格未定	AVG
	WIZARDY~DIMGUIL	ASCII	價格未定	AVG
	FUN！FUN！PINGU~到南極去	SCE	價格未定	ACT

發售未定

發售日未定	RING RISE	ASCII	5800日圓	ACT
	魔導靈士 修安	ASCII	6800日圓	不詳
	WUN WUN DIARY（暫名）	KONAMI	價格未定	不詳
	厄慘 (暫稱)	IDEA FACTORY	價格未定	AVG
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	TURNING POINT (暫稱)	NAXAT	5800日圓	SLG
	X-PO	IDEA FACTORY	3800日圓	不詳
	慶祝格蘭披治	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
	MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	STG
	家IN POCHI YATSUTEKITA (暫稱)	KONAMI	價格未定	不詳
	JUNGLE PATROL	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	STG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
	小角色遊戲 銀河英雄傳說~GO GO CASINO	德間書店	4800日圓	TAB
	RAGNA CUBE LEGEND	SME	價格未定	RPG
	CIRCUIT之狼II	MTO	價格未定	SPT
	POCKET單・POCKET熱 (POCKET STATION專用CD-ROM)	SCE	價格未定	ETC
	HARLEM BEAT (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	Captain Blasto	SCE	5800日圓	不詳
	ULTRA BASEBALL EX	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	飛龍之拳 COLLECTION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	SOUL HACKERS	ALTUS	價格未定	RPG
	UM JAMMER LAMMY	SCE	4800日圓	ACT
	THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CAPCOM AVG NEXT STYLE（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	SLIVER事件	ASCII	價格未定	AVG
	我是JOD（暫稱）	TOMY	價格未定	ACT
	感覺名偵探（暫稱）	NAMCO	價格未定	AVG
	STARING ODESA III~MINEAMU之聖戰	REI FORCE	價格未定	SPRG
	DANGAN~彈丸~（暫稱）	KSS	5800日圓	ETC
	MAX SURFING 2000（暫稱）	KSS	5800日圓	SPT

SATURN

玖玖年

6月17日	職業麻雀指南「兵」	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
7月	WITH YOU~想見你~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
99年春	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800日圓	STG
99年夏	MONSTER MAKER 神聖匕首	NEC INTER CHANNEL	6800日圓	
	SONIC 3D	SEGA	3800日圓	ACT

發售未定

發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
	STREET FIGHTER ZERO3	CAPCOM	價格未定	FIG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	REQUIEM	日本ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
	BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結編~「之後,邁向明天」	VING	5800日圓	SLG
	PACHINCO FIGHTER	PLAY STAGE	價格未定	ETC
	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
	REAL SOUND2	WARP	暫定5800日圓	ETC

NINTENDO 64

四至七月

4月28日	實況GI STABLE	KONAMI	7800日圓	SLG
	POCKEMON STADIUM 2	任天堂	5800日圓	SLG
5月28日	LAST LEGION UX	HUDSON	6800日圓	ACT
28日	實況GI STABLE	KONAMI	7800日圓	SLG
30日	POKETMON STADIUM 2	任天堂	5800日圓	SLG
下旬	新世紀福音戰士	BANDAI	8800日圓	ACT
5月	WIPEOUT64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
6月3日	NBA IN THE ZONE 2	KONAMI	7800日圓	SPT
6月	MARIO GOLF 64(暫稱)	任天堂	價格未定	SPT
	64花札~天使的承諾~	ALTRON	價格未定	TAB
7月1日	HYBRID HEAVEN	KONAMI	7800日圓	ACT
下旬	SHADOW GATE 64	KEMCO	價格未定	AVG

★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

玖玖年

99年春	忍者亂太郎 PUZZLE	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ
	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG
	HIGH BRIDE HAVEN	KONAMI	價格未定	ARPG
99年夏	VIRTUAL 摔角 2~王道繼承~	ASUMIC ACE ENTERTAINMENT		
	■ TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	ACT
	SD 飛龍之拳傳說 REAL VERSION	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION 64(暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
99年	64 WARS	HUDSON	6800 日圓	SLG
	FLIGHT SIMULATOR(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	爆 BOMBER MAN 2	HUDSON	價格未定	ACT

發售未定

未定	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	DUAL LORD 2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	EL TILL（暫名）	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ZOOL 魔獸使傳說	IMAGINEER	價格未定	RPG
	ULTRA BASE BALL 64 實名版（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]64	CULTURE BRAIN	價格未定	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	WIN BACK	KOEI	7800 日圓	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3 (64DD 專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級 DONKEY KONG（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE（暫名）	任天堂	價格未定	不詳
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	SLG
	超級瑪利奧 64-2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	RPG
	STAR WARS 出擊! 洛克中隊 (暫稱)	任天堂	價格未定	ACT
	煞爾達傳說 DD（暫名；64DD 專用）	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD 專用)	任天堂	價格未定	ACT
	MARIO ARTIST TALENT MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER（64DD 專用）	任天堂	價格未定	ETC
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
	實況 J LEAGUE PERFECT STRIKER 2	KONAMI	價格未定	SPT

DREAMCAST

四至十二月

5月27日	DYNIMATE 刑事 2	SEGA	5800 日圓	ACT
	ELEMENTAL GMMIC GEAR	HUDSON	5800 日圓	ARPG
	首都高 BATTLE	元氣	5800 日圓	RAC
6月10日	CLIMAX LANDERS	SEGA	5800 日圓	RPG
	THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999	SNK	價格未定	FIG
17日	GIANT GRAM~全日本摔角 2 IN 日本武道館~	SEGA	5800 日圓	SPT
24日	超發明 BOY~暴走機械人之謎	SEGA	5800 日圓	ACT
	SEA MAN 禁斷之 BED	VIVARIUM	6800 日圓	SLG
下旬	創造職業棒球隊	SEGA	5800 日圓	SLG
6月	電波少年的懸賞生活	HUDSON	1480 日圓	ETC
	蒼鋼之騎兵 SPACE GRIFFON	PANTHER SOFTWARE	5800 日圓	STG
	機動戰士高達外傳 衛星之墜落……	BANDAI	6800 日圓	ACT
	生體兵器 EXPENSE DOUBLE	IMAGEINEER	5800 日圓	不詳
	發現世界不思議	TBS	價格未定	ETC
7月8日	SUPER PRODUCERS	HUDSON	價格未定	SLG
	■永世名人 3~GAME CREATOR 吉村信弘之頭腦~	KONAMI	3980 日圓	ETC
29日	■ AIRFORCE DELTA（暫稱）	KONAMI	5800 日圓	STG
下旬	■ MARIONETTE HANDLER	MICRONET	5800 日圓	ACT
7月	■ FRAME GRIDE	FROM SOFTWARE	6800 日圓	STG
	花札（暫稱）	ALTRON	價格未定	TAB
	新日本摔 鬥魂烈傳 4	TOMY	價格未定	FIG
	AKIHAPARA 電腦組	SEGA	5800 日圓	ACT
8月5日	SHIENMU~沙木~	SEGA	價格未定	RPG
8月	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬 免許皆傳	NAXAT	暫定 4800 日圓	TAB
	新格鬥術 飛龍之拳列傳	CULTURE BRAIN	5800 日圓	FIG
	ENTERTAINMENT GOLF	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	大相撲 (暫稱)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
9月	ESPION AGE NTS	NEC	5800 日圓	ETC
12月	SUNRISE 英雄譚 (暫稱)	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	未定
12月	WWW SOCCER	HAPPY	5800 日圓	SPT

玖玖年

99年春	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AVG
99年夏	MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	WORLD NEVERLAND PLUS~OLERUD王國物語	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	機動戰艦 NADESICO	角川書店	價格未定	SLG
	STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	七個之秘館 戰慄之微笑	KOEI	6800 日圓	AVG
	DREAM FLYER	SEGA	價格未定	ACT
	集合!團團轉溫泉	SEGA	價格未定	不詳
	CARRIER	JALECO	價格未定	AVG
	SOUL CALIBUR	NAMCO	價格未定	FIG
99年秋	PANORAMA COTTON 2（暫稱）	SUCCESS	價格未定	STG
	J-LEAGUE 創造職業球會	SEGA	價格未定	SLG
	Speed Busters	UBI SOFT	價格未定	RAC
99年冬	BIOHAZARD-CODE: Veronica	CAPCOM	價格未定	ACT
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	DYNIMITE ROBOT 2000 (暫稱)	童	價格未定	ACT
	紫炎龍 2	童	價格未定	STG
99年	UNDERCOVER AD2025 Kei	PULSE INTERACTIVE	價格未定	AVG
	魔劍 X	ATLUS	價格未定	AVG
	COOL BOARDERS DC(暫稱)	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	GOLF（暫稱）	SEGA	5800 日圓	SPT
	合家歡高爾夫球	SEGA	5800 日圓	SPT
	秋葉原 電腦組	SEGA	價格未定	未定
	GEIST FORCE	SEGA	5800 日圓	STG
	電腦戰機 VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	價格未定	ASTG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	不詳
	Rayman 2(暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT
	D 之食桌 2	WARP	5800 日圓	AVG

二千年

2000年1月27日	SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG

發售未定

價格未定	AVG			
發售日未定	RING	角川書店	價格未定	AVG
	SD 飛龍之拳傳說 DX	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	GRANDIA 2	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	FLIGHT SHOOTING(暫名)	KONAMI	價格未定	STG
	WARRZ (暫稱)	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	CRACK 2 (暫稱)	ZIKU	價格未定	SLG
	F-1(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
	春風戰隊 V FORCE2 (暫稱)	BINGKIDS	價格未定	SLG
	SNK VS. CAPCOM（暫稱）	CAPCOM	價格未定	FIG
	★ BLACK MATRIX AD	NEC	價格未定	SRPG

NEO-GEO

五月發售

5月	■ METAL SLUG X	SNK	29800 日圓	ACT

NEO-GEO POCKET

五月

5月27日	■ METAL SLUG FIRST MISSION	SNK	3800 日圓	ACT
5月	餓狼傳說 FIRST CONTACT	SNK	價格未定	FIG
	DIVE ALERT (無線對應)	SAKUROSU	3800 日圓	SLG
	NEO · 21	DAINA	價格未定	SLG

六月

6月	PUYO PUYO 通	SNK	價格未定	PUZ
	■ NEO TOURNAMENT GOLF (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	NEO · BACCARA(暫稱)	DAINA	價格未定	TAB

七月

7月	上海 MINI	SNK	價格未定	TAB
	COOL BROADERS POCKET (暫稱) DC 對應	WAVE SYSTEM	價格未定	SPT
	THE 高校棒球	ADK	價格未定	SPT
	MAGICAL DROP POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	PUZ

八月

8月	HYPER GALS 麻雀	ADK	價格未定	TAB
	畢業相 (暫稱)	ADK	價格未定	AVG
	幕末浪漫 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG

八月

9月	DIGITAL PRIMATE (暫稱)	SNK	價格未定	不詳
	POCKET BASSFISHING (暫稱)	ADK	價格未定	SPT
	POCKET DRIVE（暫稱）	KID	價格未定	RAC

玖玖年

99年夏	PACHINKO 實機 SIMULATION Vol.1（暫稱）	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
	SNK VS. CAPCOM（暫稱）	SNK	價格未定	TAB
99年冬	PACHINKO 實機 SIMULATION Vol.2（暫稱）	BOSS COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
	SNK VS. CAPCOM（暫稱）	SNK	價格未定	FIG

發售未定

發售日未定	NBA HANGTIME (暫稱)	ATARI	價格未定	SPT
	NFL BLITZ (暫稱)	ATARI	價格未定	不詳
	MORTAL KOMBAT (暫稱)	ATARI	價格未定	FIG
	THUNDER (暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	ZIROKICHI (暫稱)	ARUZE	價格未定	不詳
	花火 (暫稱)	ARUZE	價格未定	SLG
	瓜小姐的成長日記 2	ADK	價格未定	不詳
	BATTLE ROYAL (無線對應)	ADK	價格未定	不詳
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰 BILLIARD · BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	PACMAN (暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	FAMILY STAR (暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET (暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	THE MAJOR LEAGUE (暫稱)	ADK	價格未定	SPT

WONDER SWAN

五月

5月4日	MEDALOT · PERFECT EDITION (KABUTO VERSION)	IMAGINEER	3980 日圓	RPG
	MEDALOT · PERFECT EDITION (TAWAGATA VERSION)	IMAGINEER	3980 日圓	RPG
5月13日	SPACE INVADER	SUNSOFT	3800 日圓	STG
	WONDERSWAN HANDY SONAR	BANDAI	9800 日圓	不詳
5月20日	■風之古羅羅亞 ~MOONLIGHT MUSEUM~	BANDAI	3800 日圓	ACT
5月27日	LAST STAND	BANDAI	3800 日圓	SLG

六月

6月24日	ANCHORS FIELD	SAMMY	3800 日圓	SPT
	VAIZ BLADE (暫稱)	BANDAI	3980 日圓	RPG
	CHOAS GEAR（暫稱）	BANDAI	3800 日圓	SLG
	鐵拳 CARD CHALLENGE	BANDAI	3800 日圓	ETC

七至十月

7月1日	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
下旬	CRAZY CLIMBER	日本物產	3800 日圓	ACT
7月	POCKET FIGHTER (暫稱)	BANDAI	3800 日圓	RAC
	日本職業麻雀聯盟公認 徹萬	NAXAT	3480 日圓	TAB
	新世紀 EVANGELION 使徒新生（暫稱）	BANDAI	3800 日圓	ETC
8月5日	★燃燒！職業棒球	JALECO	3800 日圓	SPT
8月	名偵探柯南（暫稱）	BANDAI	價格未定	AVG
9月	幻之大陸王	SAMMY	價格未定	ACT
10月	專業麻雀 FOR WONDER SWAN	ATHENA	價格未定	TAB

玖玖年

99年夏	FLASH~數字之鐵人~(暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之魔界 CARD BATTLE (暫稱)	光文社	價格未定	TAB
	SIDE POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	NEON GENESIS EVANGELION 使徙新生 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG
99年秋	TETRIS for WONDER SWAN (暫稱)	BBS	價格未定	PUZ

發售未定

發售日未定	RADAR GAME (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	東京魔人學園符咒封錄 (暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER (暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA (暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角 (暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT
	WAVE RAID (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	FAMISTAR (暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
	★ LANGERRISER D（暫稱）	BANDAI	價格未定	SRPG
	★超兄貴（暫稱）	BANDAI	價格未定	ACT

《遊戲誌》第100期紀念「贈慶」節目

文：準備俾兄弟打死的仁魂

HPCP超級英雄傳奇

好了！《遊戲誌》昂首闊步踏進第100期的領域，然而「桌上遊戲研究室」卻到達了最後一集喎！嗯～～有人問仁魂，會不會一如上期「遊言戲語」那般，完完全全玩離題，說說自己呢？（係呀！忍緊你呀！蟲族首領！枉我一直都係忠實讀者，竟然最後一期……）而神之黃昏提議不如為《Hyper PC Player》賣廣告喎……「Hyper PC Player正！Hyper PC Player勁！Hyper PC Player冇得頂！」（問你死未！我就頂唔順喇！）結果如何？嘻嘻～～自己看下去罷！

大踢爆！特別封面非首創！

大家有否購買今期《遊戲誌》特別版本的呢？封面是不是有股金碧輝煌、耀武揚威的氣勢呢？事實上，如果是美國漫畫迷的話，應該曾經見過這種封面。大約四年前左右，「X-MEN」漫畫系列推出了一個結構龐大的故事，名為「The Age of Apocalypse」，內容是甚麼？不想說了！有興趣可以往舊書攤購回中文版看一看（嘿嘿～～）。當Marvel公司為這輯故事推出合訂本時，決定全部採用這種特別封面，不過印數好像比較少，所以十分珍貴。

話説回來，雖非首創，但是記憶所及，也只是第二次看到，事關成本真的太貴啊！（嗚～～唔知《Hyper PC Player》幾時有呢？）

HPCP騎士團？

事實上，在芸芸《Hyper PC Player》編輯之中，並非只有仁魂會玩桌上遊戲，至少也有神之黃昏和Hajime少尉兩位，究竟他們是怎麼樣的人物呢？以下就是仁魂本著「一死謝天下」的心，力爆偽（到唔恨）．HPCP騎士團的真面目。

・三人

十分奇怪！雖然我們三人是AD&D迷，不過至今仍然未試過一起進行過一次……唉～～

・神之黃昏

現任HPCP日文遊戲部主管（你哋信唔信有哩個職銜？），英文名是「Ragnarok」，此名的來源並非來自「Final Fantasy」系列，而是北歐神話，大家應該沒機會看到《老愛摩經》及《少愛摩經》罷，最麻煩的是一般神話介紹書籍沒有相關名稱的記載……算了！此外，有陣時大家會簡稱他做「黃昏」，簡直與某一大明星互相輝映（=P）。

除了AD&D之外，神之黃昏亦是《Magic: the Gathering》的退役玩家，據他所說，約莫<Ice Age>推出前後「金盆洗手」。另外，他亦是《MechWarrrior》（不是原有的TRPG，而是電腦遊戲）強者之一，仁魂也自問沒有黃昏那麼厲害。

説起電腦遊戲，黃昏的其他強項在於《Command & Conquer》、《Starseige: Tribes》及《Ultima Online》這些類型遊戲；實時戰略方面，完全是快刀斬亂麻型，難忘第一次對戰，驚訝於他的瞬間出擊；「DOOM」式遊戲就是強硬型，好強硬的啊！至於MMORPG，請看看一本有「H」字、「P」字、「C」字和「P」字的電腦遊戲雜誌吧！

・Hajime少尉

現任HPCP日文翻譯部副主管（你哋又估下有冇哩個職銜？），由於直至上兩期為止，他的個趣專欄<遊言戲語>講述古兵器，因而被仁魂稱之為HPCP武器部主管。在上期<遊言戲語～完結篇>，他已經一剖自己，不如說一說大家未知的一面罷！少尉的別名有很多，好像不知為何在推出《StarCraft》之時，被黃昏改稱為「蟲族首領」；又好像另一別名是以下推理題：「蝦XX、X孖X、XX麵的組合是甚麼？」最好笑的是話説某日一眾人胡扯之際，少尉説「烏鴉在天上叫傻瓜、傻瓜」，路人（佢係HPCP中文遊戲部主管）忽然說出：「小蟲在地上叫小蝦、小蝦！」從此……

少尉並不只精通於「Super蘿蔔頭大戰」及「孖叉On」，基本上可以說是一名HPCP大學機械人系榮譽教授，甚麼「三一萬能俠」呀、「高達」呀等等專科，完完全全可以隨時考起其他「半桶水」（即係我）。

・仁魂

一名等級七的Half-Elf Ranger，同時亦是另一個沙漠世界的Psionicist。此外，也是一名瘋狂Star Wars迷，瘋狂到何種程度？嘿嘿～～然而至今最遺憾的是，尚未有錢購買三、四年前推出，單價為美金千多元的1:1比例全金屬Lightsaber模型，莫説買齊三把，只要擁有一把便心滿意足的了！

嗯……曾經有人問我，其實是否極之喜歡Marvel的人物，不是的！雖然似乎與Marvel有緣，不過心目中佔首位的漫畫角色絕對是Batman，不錯！完全受到當年「大肚腩」Batman電視劇集影響，最難忘都是那些卡通形聲字啊！其次是第二代Green Lantern，尤其是瘋狂後的他，第三位為Nightwing（唔知係乜水？！咪即係第一代Robin囉！），只有X-MEN的Gambit打入十大位置，大部分都是DC人物。

至於桌上遊戲方面，反而醉心於甚麼世界觀、歷史等方面，正因如此，雖然擁有極多極多的產品，可是每次都是即時拿起世界觀介紹的書籍咀嚼，而不去理會規則説明書，引致一直以來遊戲規例其實是最弱的部分。

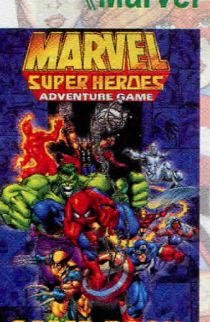
除此之……呀！太過私人，不說了！

注：文中譯名皆為筆者戲言，任何相關人等均有權對本文所載作出否定或修改，並皆以其為準。

超級英雄路

哈哈～～深受讀者歡迎(唔記得邊個話俾我知)的「桌上遊戲研究室」雖然去到最後的環節，但又點會令「Marvel超級英雄傳奇」這專輯完全「爛尾」！事關仁魂找到一個超充分的私人理由，要求自己繼續說述下去，說述一下《Marvel Super Heroes Adventure Game》有多少產品……

·《Marvel Super Heroes Adventure Game》



上兩期曾介紹過，一盒Starter Box包括了一本厚厚的規則說明書，以及一本人物或世界觀述說書，再加上兩大套為數不少的人物遊戲卡。雖然同樣是投入Marvel Earth世界進行各式各樣的歷險，不過仁魂個人覺得總不及1984年，同是TSR出品的《Marvel Super Heroes Role-Playing Game》，說本人固執又好，說甚麼都好，實在不太喜歡這種「AD&D」加「Magic」的混合體。

·《X-MEN Roster》

如果可以早幾年出就好了！這本書基本上完完全全收錄了在「X-MEN」漫畫系列出現的人物，無論他／她／它是正角、奸角、不忠不惡。Omega Red是甚麼國籍？Juggernaut為何憎恨Professor X？Sentinels是怎樣厲害的機械人？Psylocke最新情況如何？看看這本資料集吧！

·《X-MEN～Who Goes There?》

對一些新手來說，怎樣去設計一個歷險故事，絕對不是一件容易的事情。這本書一共收錄了七個小歷險遊戲，全部都以X-MEN為主軸，其中以「Mutant Go Home!」、「Aburning Hatred」及「Mayhem in the Mansion」最適合那些從未接觸這類遊戲的朋友作開始，至於成為書題的「Who Goes There?」反而留待最後，同時最好由一位熟悉X-MEN的人帶領。

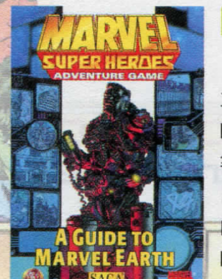
·《The Avengers Roster》

首先聲明完全與那套甚麼邪惡科學家力圖征服世界的電影沒關係，這隊由為數不少超級英雄組成的隊伍，可以說是保護Marvel Earth的重大力量。這本和《X-MEN Roster》一樣，記載了所有與The Avengers有千絲萬縷關係的角色資料，如果想知道Captain America、Iron Man、Thor、Hawkeyes他們身世的話，值得花錢購買。

·《The Avengers～Masters of Evil》

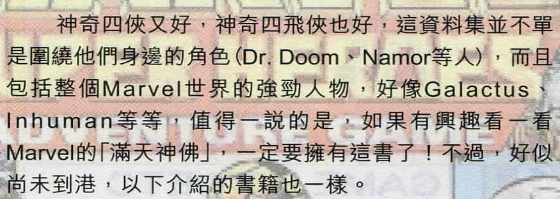
同樣有七個小歷險遊戲，但與《X-MEN～Who Goes There?》不同，事關每個遊戲之間都有緊扣性，大家可以一氣呵成，由始至終地進行整個「Masters of Evil」遊戲，不過由於涉及新近出現的Thunderbolts，部分朋友可能不認識，若是這樣，可以看一看《Avengers and the Thunderbolts～Pierce Askegren》小說，一來故事精釆，二來較漫畫更為容易認識Thunderbolts背景。

·《A Guide to Marvel Earth》



可能部分朋友知道Marvel世界主要圍繞美國紐約市，Spider-Man、Fantastic Four、Avenger、S.H.I.E.L.D.等等的根據地盡在這處，這本資料集就是把這些「基地」一一述說，當然同時包括其他紐約市以外的重點地方，好像Stark Solutions、Xavier Institute of Higher Learning等等，然而最大問題是本書以一份S.H.I.E.L.D.內部文件的方式撰寫，故此少許資料有所缺乏或錯誤。

·《Fantastic Four Roster》



神奇四俠又好，神奇四飛俠也好，這資料集並不單是圍繞他們身邊的角色(Dr. Doom、Namor等人)，而且包括整個Marvel世界的強勁人物，好像Galactus、Inhuman等等，值得一說的是，如果有興趣看一看Marvel的「滿天神佛」，一定要擁有這書了！不過，好似尚未到港，以下介紹的書籍也一樣。

·《Fantastic Four～Fantastic Voyages》

雖然仍未有機會看到這書，但是知道在當中的歷險，大家是會遇到Doctor Doom、the Skrulls和Galactus，可說是重現昔日的經典故事。

·其他

還有兩本相關書籍將會今年內於美國推出，它們包括《The Reed Richards Guide to Everything》和《Marvel Team-Up Roster》，約莫七、八月左右面世。

出字幕喇！

竟然尚餘數分鐘時間。嗯～～大家看到此文之時，相信仁魂正被某些人紮起，不過希望他們之前會看一看文首的備註啦！

如果仍未死去的話，相信快會前去美國洛杉磯，今次公幹的行程會有參觀環球片場，接受SWAT Team的速成訓練，去拉斯維加斯與賭神進行豪情一戰，先睹為快去欣賞《Star Wars Episode I》……(如果Lucasfilm唔止提早兩日，而係一個禮拜，就真係可以先睹為快。嗚～～)

最後一提，《Hyper PC Player》一直都有名為「夢幻世紀」的專欄，雖然只是講述TRPG，有興趣當然要看看啊！(黃香！係唔係好似HPCP廣告雜誌呢？唔夠？！Hyper PC Player正！Hyper PC Player勁！Hyper PC Player……)See you everybody！

PLAYER'S GAME CHART

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓 FAX：2507-5175 EMAIL：cineaste@glink.net.hk

GPM銷售榜

店鋪提供最新資料！！

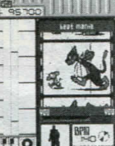
1st Dance Dance Revoution

PlayStation／ACT
■KONAMI
4月10日
5800日圓

2nd SUPER ROBOT 大戰 COMPACT

WonderSwan／SLG
■BANPRESTO
4月28日
4500日圓

3rd Beatmania for WonderSwan



WonderSwan／ETC
■KONAMI
4月28日
4800日圓

4th Pocket Monster Pinball

GAME BOY/ETC
■任天堂
4月14日
3800日圓

5th FRIENDS～青春之光輝～

SEGA SATURN/SLG
■NEC Interchannel
4月28日
7200日圓

6th OMEGA BOOST

PlayStation／ACT
■SCE 4月22日 5800日圓

7th REDLINE RACER

Dreamcast／RAC
■IMAGINEER 4月29日 5800日圓

8th BUST A MOVE 2-DANCE 天國 MIX

PlayStation／ACT
■ENIX 4月15日 5800日圓

9th 心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩

PlayStation／SLG
■KONAMI 4月1日 5800日圓

10th SAGA FRONTIER 2

PlayStation／RPG
■SQUARE 3月25日 5800日圓

HYPER 有腦遊戲榜

1st	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	125票
2nd	SAGA FRONTIER 2	SQUARE	104票
3rd	心跳回憶 DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩	KONAMI	78票
4th	OMEGA BOOST	SCEI	40票
5th	THE HOUSE OF THE DEAD 2	SEGA	36票
6th	POKEMON STADIUM 2	任天堂	29票
7th	THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	20票
8th	DANCE DANCE REVOLUTION	KONAMI	19票
9th	TO HEART	AQUA PLUS	13票
10th	SUPER ROBOT 大戰 COMPACT	BANPRESTO	10票

你最期待的家庭遊戲

1st	(PS)	GRAN TURISMO 2	93票	SCEI
2nd	(PS)	鬼武者	89票	CAPCOM
3rd	(PS)	聖劍伝説 Legend of Mana	62票	SQUARE
4th	(DC)	莎木	38票	SEGA
5th	(DC)	BIO HAZARD CODE：Veronica	36票	CAPCOM
6th	(PS)	ACE COMBAT 3	31票	NAMCO
7th	(PS)	DINO CRISIS	15票	CAPCOM
8th	(DC)	GRANDIA 2	11票	GAMEARTS
9th	(PS)	FRONT MISSION 3	8票	32 SQUARE
10th	(DC)	SOUL CALIBER	7票	NAMCO

日本雜誌《PlayStation Magazine》5月20日號，期待榜

統計日期截至4月25日

今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	DRAGON QUEST VIII	ENIX
2	3	聖劍伝説 Legend of Mana	SQUARE
3	2	ARC THE LAD III	SCEI
4	5	SUPER ROBOT 大戰 COMPLETE BOX	BANPRESTO
5	6	GRAN TURISMO 2	SCEI

新城997 有腦事件簿

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第98期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

《Final Fantasy》海報 6名
Wong Chung Yam Z195XXX (3)
Sin Wai Tat P024XXX (8)
Cho Ping Wing Z330XXX (7)
湯志民 Z783XXX (8)
Lo Chi Ho Z464XXX (9)
尹嘉明 Z460XXX (A)

《BLUE STINGER》海報 4名
Wong Sze Shun Z107XXX (4)
林駿賢 Z645XXX (7)
劉沛聰 Z746XXX (A)
張承思 Z629XXX (7)

《Final Fantasy VIII》海報 4名
Lok Kam Wai Z167XXX (7)
Lau Yu Ting Z464XXX (4)
鄭偉文 Z668XXX (2)
凌家傑 Z608XXX (7)

To Heart Extra Large Trading Card 1名
黃子健 K939XXX (4)

Pocket Monster 禮物球 3名
郭子樂 Z781XXX (0)
Yip Hon Man Z079XXX (3)
Doris Choi Nga Ting Z098XXX (2)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

讀者意見板

Chan Sai Man Simon：
《Omega Boost》是近期非常好的一個GAME，假如可以在武器上多一點選擇會是近至完美！

Fok Tsz Chun：
《電車GO！2》的移植度非常高，配合新手掣來玩真的像在日本駕駛電車一樣。任何PS迷都要試。

HILDA Chan Mei Sze：
看過GT的製作班底在《Omega Boost》所造出的逼真空戰場面，那種速度感及漂亮畫面，使人更期待Gran Turismo 2的來驅。

Doris Choi Nga Ting：
我希望《心跳 2》可以快啲推出，因為我期待咗好耐，而且我又希望未來可以推出《心跳 3》。

Yeu Man Kit：
本人是心跳迷，一聽到PS推出《心跳DRAMA VOL.3啟程之詩》便立即去買，但不幸地已賣完，再立即問店鋪何時入貨，足足遲了兩星期才可買來玩。遊戲方面畫面好了很多呢！還可看回上兩集的特別ENDING！本人用一天時間打爆了，看了兩人的ENDING後大為感動，加上「館林」的ENDING歌很好聽呢！全因本人是兩人的FAN。

今期獎品

《MARVEL VS CAPCOM》海報 4名
《Gundam Mobile Suite Char's Counterattack》海報 3名
《Street Fighter III 3rd Strike-Fight for the future》海報 4名
《Omega Boost》體驗版 4名
Pocket Monster 匙扣 3名

特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chic田堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下（中國旅行社側）
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

HYPER有腦遊戲榜參加表格 (GAME PLAYERS)

截止投票日期：5月14日

姓名：________ 年齡：____
身份證號碼/護照號碼：________
地址：________
________ 聯絡電話：________
電郵地址：（如適用）________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

你最期待的三款家庭遊戲（只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲）
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

讀者意見板 可填寫有關任何遊戲之意見

本周遊戲提名（截至4月30日）
（請在榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲）

HYPER有腦遊戲榜

□1.REDLINE RACER
□2.實況GI STABLE
□3.POKETMON STADIUM 2
□4.侍魂2
□5.CLUDCEPT
□6. A列車！大陸橫斷
□7. DRAGON MONEY
□8. MOD RACER 2
□9.涼子之聊天室
□10.FRIENDS~青春之光輝~
□11.東京魔人學園綺譚~東京魔人學園劍風帖 外傳~
□12.CYBER ORG
□13.OMEGA BOOST
□14.FARLAND SAGA 時之道標
□15.新時代劇ACTION羅剎之劍
□16.COTTON ORIGINAL
□17.有限會社 地球防衛隊
□18.Pocket Monster Pinball
□19.子育 QUIZ MY ANGEL
□20.Beat Mania for Wonder Swan
□21.超級機械人大戰 COMPACT (WS)
□22.Dance Dance Revoution
□23.SUPER ROBOT大戰完結篇
□24.心跳回憶DRAMA SERIES VOL.3~啟程之詩
□25.SAGA FRONTIER 2
□26.FINAL FANTASY VIII
□27.THE KING OF FIGHTER'S 98 DREAM MATCH NEVER ENDS
□28.其他：________

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

專欄專題

舊機經典遊戲

機種：Mega Drive
製造商：MASAIYA
發售日：91年3月22日
售價：6500日圓

■文：米奇

魔物獵人妖子～第７之警鐘

90年代初的美少女作品中，《妖子》可說是頗受注目的作品，因為當時遊戲配合動畫同時推出的原創作品並不多。自91年以來，《妖子》斷斷續續推出了多套OVA，遊戲方面也有MD的動作遊戲和PCE的歷險遊戲，直到97年，《妖子》仍有漫畫單行本推出。這一期，米奇就要為大家介紹MD版的《妖子》。

16歲的魔物獵人登場

故事的主人翁真野妖子與一般的高中女生沒有甚麼分別，不過原來她的家族是世代相傳的妖魔獵人，專門負責驅除在人間界生事的妖魔，而妖子就是這家族第108代的傳人。MD版的故事就講述妖子的學校和所有同學被妖魔女王菲莉亞拉到妖魔空間，要妖子到魔界城去跟她決鬥，妖子當然應戰了。

雖然OVA《妖子》在香港被評為三級，不過其實除了OVA版之外，《妖子》都是正經得很的，而且可以說，在大部分版本的《妖子》故事裏，妖子都是個弱質纖纖、多愁善感的女孩。

難度超高的動作經典

MD版的《妖子》可說是整個《妖子》作品系列中首個問世的作品，遊戲性質屬動作類型，遊戲只得5版，每版各有特色，例如第一版是樹與沼澤的世界，第二版是迷宮錯綜複雜的熔岩世界，第三版是有大量雜魚的水世界，第四版是有很多蛇和蜘珠的岩洞，而第五版是很滑腳的雪地。

雖然版數那麼少，不過對跳躍技巧就非常考究。首先是各版的版圖都很複雜，而且不只一條路可以到達終點，加上時間限制，玩者要一邊小心跳躍一邊找尋寶物和出口。

遊戲有很多佈置會令玩者愈來愈心急，例如很多時候需要走到很接近邊緣的地方起跳才可以成功，另外又有些需要連續不停向不同方向跳的陷阱，為了通過一個難關花了數個CREDIT是經常發生的事。不過愈心急就愈跳不過，直到現在玩起來，米奇仍覺得不能連續不停地玩，必須玩完一次之後稍作休息再玩才能取得好成績。可幸的是被殺死的敵人不會再次出現，消耗掉的CREDIT也不是白費的。

■每一版都有些分支，有時兩邊也可以到達終點，有時會是窮巷。例如第一版這個分支，往上走可以拿到回復寶物，往下走可以避過不少難跳的陷阱。

攻守兼備的武器「破邪之劍」

遊戲的另一個特色是妖子所用的武器破邪之劍，它是一柄同時具備攻擊和防禦能力的劍，平時不停地按攻擊掣的話只會揮動長劍攻擊和把飛來的武器擊毀，不過如果長按着掣不放的話就可以產生一個防護環，防護一般的攻擊。這個防護環本身也具有攻擊力，在防護環出現後稍為放開攻擊掣再立即按下，防護環就會根據不同的方向掣組合而向不同的方向飛出去，接觸到防護環的怪物會受到連續的傷害，防護環飛出一個熒幕左右的距離便會飛回來，是相當強力的攻擊。不過要維持防護環就要緊按攻擊掣，而防護環飛出去後除了揮劍之外幾乎可說是無防避的，所以玩的時候要看準才可以攻擊，最要命的是遊戲中有很多不停跳躍的地方，攻擊掣和跳躍掣各有不同的按鍵節奏，令操作倍感困難，這亦是遊戲難度高的因素之一。

■可惡的荷葉，手風不順的話可以在這裏耗上很多CREDIT。

正因為遊戲極具挑戰性，所以到現在仍然極具可玩性。

■第一版波士氣蝶鬼會用強風阻止妖子前進

■對付第二版波士火龍鬼的秘訣是「忍」，不要隨便亂跑亂跳。

■在行動受限制的水世界對付第三版波士水虎鬼最好是打埋身戰。

■咁窄仲有咁多蛇，點跳呀？

■ONE　UP寶物是沒有增加CREDIT秘技的《妖子》世界的恩物。

■玩《妖子》時特有的握手掣方式，這可方便以不同的節奏來按攻擊掣和跳躍啊。

COMING 嗡

《不思議之迷宮》續篇正式發表！

在早前，坊間曾有傳聞指CHUN SOFT名作《不思議之迷宮》將會於本年內推出最新續篇，而且更言之鑿鑿道續篇會以繼承第二作《風之試練》(港譯：《浪人思寧》）的故事云云！直至上週，CHUN SOFT終於打破沉默，正式公布系列的最新作《杜魯尼可大冒險2～不思議之迷宮～》，消息才能夠得以証實。然而，與前作相距六年後，CHUN SOFT當然不可以再次使用SUPER FAMICOM作為平台，因此CHUN SOFT決定將遊戲移師至PlayStation之上，而故事方面則選擇承襲首作《杜魯尼可大冒險》。回說遊戲方面，系列著名的「自動生成迷宮系統」依然健在，迷宮、道具、怪獸和阱陷也大幅增加及強化，務求比前作更為出色。此外，今集亦加入以粘土模型製成的OPENING MOVIE，作為表現遊戲世界的獨特氣氛。遊戲預定9月推出，價格未定。

《GUITAR FREAKS》推出專用CONTROLLER

現在正於遊戲機中心大受歡迎的作品《GUITAR FREAKS》，繼早前公布移植至PlayStation之後，部份用家便開始擔心KONAMI會否推出專用CONTROLLER，另一方面，也擔心推出結他型的專用CONTROLLER，價格方面可能定價較貴，不過現在大家則可以放心，因為KONAMI方面已經決定推出專用CONTROLLER，而且價格亦只是5980日圓，加上「闊220mm×長627mm×高32mm」大小，所以絕對方便收藏，唯一是擔心專用CONTROLLER會否被炒賣吧！

《古惑狼》新類型作品公布

全球總銷量超過一千萬套的動作遊戲《CRASH BANDICOOT》(《古惑狼》），在PlayStation上推出三集以來，同樣大受歡迎，而製造商SCE有見及此，決定向新類型挑戰，開發以《古惑狼》內角色中心的賽車遊戲《CRASH GOES RACING》。其中遊戲合共超過二十多條賽道，能夠四人同時對戰，可惜現在只預定推出美國版本，但是根據慣例，相信日本方面不久也會公布推出，是為又一

《Fighting Cup》續篇決定

由製作《首都高BATTLE》系列而聞名的公司GENKI，以及加上任天堂的忠實廠商Imagineer協力，採用NINTENDO 64開發的3D對戰格鬥遊戲《Fighting Cup》，遊戲於去年末推出時大受好評，尤其以簡單易明的操作系統和自由搏擊(FREE FIGHT)的對戰形式，令玩者留下深刻的印象。今年Imagineer決定再下一城，推出續篇作品《Fighting Cup 2》，以更高的畫面和姿態，再次與大家見面，加上全新設計的原創角色，遊戲性內容方面絕對會比前作更為豐富，但是遊戲發售日及價格均未定。

編者話

HOWEVER福田君話 Ver.5.3

◆對於 L'Arc~en~Ciel 在音樂節目錄影時被誤稱為Visual 系而憤然離場，可能反應會比較過激了一點，不過明顯地已反映出他們肯定了 Visual 系並非大眾音樂。到目前為止，GLAY、LUNA SEA與L'Arc均表明自己已非Visual系，筆者估計若被亂扣帽子可能會令聽眾對其印象產生壞影響，因為Visual系始終給人一種地下的感覺，所以L'Arc他們才會這麼激動（但似乎誇張了點吧）。

◆五月一日早上十時許，有幸在地鐵站前和天使相逢。「啊？就是那兒了，從天橋行過去便是。」我指向前方那棟學院説，隨後一句道謝已深感滿足，尤其是那種毫無造作的樣子。「大笨蛋，你又不是 hyde 那麼酷。」我知道喇。

◆尋找自我是本年度的課題，朝向目標進發吧～！

◆對於被戰火傷害的人們感到哀傷。

無論是陰是晴
還是發生這些事
實在很悲痛
假如明天審判日來臨
只但求一分鐘的快樂
不想重覆過去
因被命運羈絆絕不好受

累透的 MS 話——

◆真的很感激米奇大人幫MS的《勇者王》錄影帶製成VCD，那樣MS家中的空位可以多一些，雖然VCD的畫質比錄影帶差，但是為了可保留長久點和節省多點空間，唯有這樣做，不過也要多謝赤目黑龍（←佢在很久以前幫MS錄《勇者王》），否則也不會有今日的VCD。

◆由新年開始直到現在都沒有一天好過，心情不佳已不在話下，經濟方面又不斷下挫，工作壓力又越來越大，每天就有如在地獄般渡過，無論在精神上、心靈上都已到達極限，以前常以瘋狂SHOPPING來麻醉自己，但現在已產生不到作用，真的不知如何是好…很想轉換一下生活環境…很想離開這個地獄…很想自由自在…這…又有誰能幫到MS？其實答案已很明顯…是沒有…

◆如果身邊朋友的所作所為，令你產生「討厭」和「不信任」的感覺，你會如何面對佢？有答案的讀者們，可否告訴MS…

P.S.：蘭丸，你的信可否再寄來？因為它在寄來之前，被雨水弄濕了，看不到信的內容（>_<），唔該！

100 期的黑龍話

嘩！真係話咁快就到咗100期的大日子了！不過今期真是非常忙碌，認真是「得閒死，唔得閒病」，之不過咁，忙極也只是一期半期的事，如果順利的話，數期之後便可以回復正常了，但是以一本雙周刊而言，做到100期其實已經是差不多4年的時間了，實在是非常的難得，而其中大家也出過不少的力，當中有些人已經離我們而去，各有各的發展，有的又重投這個大家庭之中，其實這個圈是非常的細少，來來去去也是我們這些人在工作着，真是希望有多一些的新血加入，為這個看似非常沉悶的方增添一點的生氣。

在這裏希望大家能繼續的支持《遊戲誌》；希望大家的錢袋之中多一點的錢；希望今可以放放假；希望今年可以搵番個女朋友；希望………………

變成喪屍的怪傑？

在今期裏，終於又嘗試到什麼是趕稿地獄，令筆者連數天沒有回家，真的想喝一碗由母親親手煲的湯水，而且筆者亦十分想睡，因為數天內都沒有好好的睡過了，筆者已經Z…Z………Z…Z………Z……Z…Z………Z……。

有口難言・非洲

說了出來後怕會破壞了遊戲規則
不說的話便恐怕機會白白的流走
說出來彼此的關係可能急劇惡化
不說清楚又恐你不明白我的心意

千錘百鍊・非洲

有不少的人都問過我要怎樣的女朋友，為什麼總是這麼多女子也看不上眼，我說很簡單，只要達到以下條件便可。

其之一　一不要肥，二不要醜
三不食煙，四不爛口
五不飲酒，願牽你手

其之二　若是癡肥，樣貌奇醜
好賭爛口，煙不離手
出賣朋友，請給我走

死去活來・非洲

- 過去的日子我不幸的死掉
- 我要變得更強，不論它是什麼
- 坦白地說，壓力是有的，但這是男兒責任，我必須擔當
- 4月26日及4月28日，此生不忘
- 不能如期完成功課及工作，萬分遺憾
- 我不可以輸的，絕對不可以！！
- 失去短暫的相聚，換取一生的相對
- 循例也要祝《遊戲誌》100期，祝蒸蒸日上
- 強的定義是什麼，思想、意志、體能還是成就
- 我有92.857%都是你的
- 三個月前錢對我來說是毫不重要，現在便知道錢除了洗之外，其實是很有用的
- 這一天，我活過來，因為有你

神岸明里 22L 攻擊米奇話（4 HITS）

▲上次去日本的時候買了一隻同人遊戲《THE QUEEN OF HEART '98》，到最近執拾房間時才重見天日，試玩之下發覺相當好玩。顧名思義，這是個以《TO HEART》人物為中心的格鬥遊戲，系統基本上是根據《少年街霸》為藍本，製作認真得很，勝過不少電腦格鬥遊戲，玩過的同事都說精采。現在這遊戲經已成為我手提電腦裏的主要娛樂道具。

▲假如你今天問我現在是否搞遊戲雜誌的時候，我或許會對你說：「我可不是耶穌。」高成本低回報是今日香港遊戲雜誌老闆面對的問題，這裏是香港不是曠野，沒有分不完的餅和魚。

▲最近才知道一位認識了十多年的朋友結了婚，而新娘也是自己的舊同事。想到上星期才見過那位朋友，這才深切明白自己跟朋友的隔膜有多大。在此謹祝兩位朋友新婚愉快。才四個月而已，還算新婚嘛，哈哈……^_^;

到底我們要突破些甚麼？我們就乾脆講出來吧！

我們要突破罪性的枷鎖、現實環境的醜惡、沒有理想的黑暗、還有一物質主義的壓力和誘惑。

One day you'll find that I have gone
But tomorrow may rain
So I'll follow the sun
~End~

Glen

一言難盡・KOTARO

忍「假如你的靈力是十的話，那麼，我的靈力就會是一百！」
應該不會，真的嗎？其實兩者之間的種種問題，外人是不容易理解……
是喜是憂？一切也太言之尚早！
雖然感覺很像置身庶務二課之中，不過反而倒令拙者過得更加輕鬆！
幾經辛苦，終於以KEYBOARD再次打爆《(KAME)面RAIDER BLACK ～對決 SHADOW MOON ～》，感覺絕非筆墨能以形容。
不論是變成怎樣，始終半點兒殺傷力也沒有……
久違了的厭惡感，現在不時於面前來來去去……
火紅的岩漿，又再次向拙者招手，到底今次能否成功壯烈犧牲？

仍在攻略SAGA 2的J.J話：

◆最近為了做SAGA的攻略，減少了陪女朋友的時間，就連她最需要在下的時候亦不能在她身邊，反而她就總是關心在下會否因為工作而捱壞。最近她病了，完成今期書的工作後要第一時間去探望一下她才可。

◆終於可以放大假了！連星期日計算有10天之多，大概可以好好的在家裏充電吧，老闆亦叫過我計劃一下未來的動向……說起來亦對的，我也知道老闆一向也希望我能夠在開心的狀態下工作……

◆上期書刊出了希望讀者來信談談對SAGA的意見後，雖然反應只屬一般，但就很高興收到一些多年來一直有捧自己場的讀者來信，至於沒有版位刊出的來信，在下亦會再個別回信的，請稍等一會吧。

傷感中的山寺良牙……？

最近，本人在對着《心跳回憶Drama Series vol.3～啟程之詩～》時，不其然的想落淚；不過本人沒法在眾編輯面前帶着淚光的臉孔，只好一直強忍着。不過故事一路發展下去，一路看着感人的情節，一路看着主角的戀愛成就，一路………本人的淚光已難以強忍，結果一般熱淚湧上心頭，而且連話也幾乎說不出。

藤崎詩織：「從今以後，我要一直看着你；今後希望與你在一起，恭喜你終於畢業；能做到你的青梅竹馬朋友真好！能做到最親近你的女孩，真好！」

館林見晴：「其實我……在很久以前……就十分喜歡你！」

事實上，很久已沒有遊戲能令本人動上心痃深處，最近的一次還是《True Love Story 2 ～真愛物語2～》看到與「麻衣子」的結局時，真不知該說甚麼才好……恭喜妳終於完成你的「次世代」使命，我們會永遠記着妳 的，今後便交由我們「新世代」負責吧！

此外特別多謝凸版印刷（香港）有限公司，英俊瀟灑的-Frankey-哥哥送了我一份大禮，真的十分多謝！本人會好好真惜！

「啟程之詩」館林見晴編特別後記——

相信有很多玩開《心跳回憶》的玩者，都對「館林見晴為何喜歡上主角？」這事抱很大的擬問，現在就為各位解開這個謎團。

館林見晴，3月3日出生（雙魚座），血型A，興趣是觀察別人（即經常偷看主角）。其實早在「光輝高中入學試」時，館林見晴是坐在主角旁的一位女孩，而她一眼便看上主角（一見鐘情），其後得知主角同樣入學後，便經常在後面偷看主角；而在「啟程之詩」故事上，則說到館林在畢業前終於鼓氣勇氣找主角，其餘的可看回攻略部份。另外有關館林的故事還有數個版本，日後有機會的話再談。

下回放映
NEW GAMES OF 5/4~5/20

PlayStation

5月4日

LOGIC麻雀 創龍 三人打
日本SOFTWARE
5800日圓 TAB

DRAGON MONEY
MICROCARBIN
5800日圓 TAB

A列車！大陸横斷
ARTDING
4800日圓
SLG

CHORO Q 3 (THE BEST)
TAKARA 2800日圓 RAC

SD GUNDAM G GENERATION (THE BEST)
BANDAI 2800日圓 SLG

GAME之達人(SUN COLLECT BEST)
SUNSOFT 2800日圓 SLG

ROCKMAN DASH (THE BEST)
CAPCOM 2800日圓 AVG

MOTO RACER 2
EA SQUARE
5800日圓
RAC

5月13日

KONAMI 80's ARCADE GALLERY
KONAMI 5800日圓 ETC
雖然收錄在內的都是一些舊遊戲，但是有不少的也值得再去玩的，一共有10個遊戲。

5月20日

八神浩樹的GAME TASTE~心緒不寧之預感
講談社 5800日圓 SLG
由著名漫畫家八神浩樹(畫灌籃少年那一個)擔任人設的AVG遊戲，遊戲的故事沒有新意，而系統亦不見有特別的地方，終歸這遊戲都是以女作為SELLING POINT，算了吧！

金澤將棋 月
SETA 6800日圓 TAB

擊王~紫炎龍~
童 1980日圓
STG

聖少女艦隊 VIRGIN FLEET
KONAMI
5800日圓 SLG

MARIONETTE COMPANY
MICROCARBIN
6800日圓 AVG

CINEMA英會話Vol.5 ZOMBIE
SUCCESS 6800日圓 ETC

IDEA FACTORY COLLECTION
IDEA FACTORY 2800日圓 ETC

倫敦精靈探偵團
BANDAI 5800日圓 RPG
同樣地是以人設為賣點的遊戲，韮沢靖可能不多人認識，他在設定怪物方面很有名的啊！遊戲分為20章，主要是以接受各種的委託來進行遊戲，可能會是「好看不好吃」。

Creative Labs (HK) Ltd. - 現今首屈一指的PC多媒體硬件供應商，為其屢獲殊榮之3D Blaster大家庭， 再添一員猛將3D Blaster™Savage4乃專為 PC 玩家而設計的。

為了令用家可以親身感受3D Blaster™ Savage4所造出驚人的圖像質素，Creative Labs (HK) Ltd. 於1999年5月15日至16日於香港會議展覽中心 (Computer Expo 99期間) 舉行"Blaster Gamer 大比拼"， 要率先體驗3D Blaster™ Savage4的高速享受，萬勿錯過"Blaster Gamer 大比拼" 。

比賽遊戲

Half - Life™

比賽規則

1所有參賽者必須年滿12歲
2每位參賽者只可參加一次
3初賽共分三組， 每組共有9場比賽，每場比賽共有3位參賽者，比賽時間為10分鐘
4比賽形式以淘汰賽進行，每場比賽的優勝者 可進級參加該組的準決賽及決賽，於決賽的優勝者可進入總決賽
5比賽人數共81*人，如參賽人數超出限額，將會以先到先得為準則
6比賽結果將於每場比賽後展示於場內佈告板上
7比賽日期: 1999年5月15日 初賽
1999年5月16日 準決賽及決賽
8Creative Labs (HK) Ltd. 保留有關比賽的安排及結果的最後決策權
*參賽人數視乎反應而作出更改，Creative Labs (HK) Ltd. 保留有關更改參賽人數的權利

Blaster Gamer大比拼參賽者資料

姓名: ____________ 身份証號碼: ____________

年齡: ____________ 聯絡電話: ____________

地址: ______________________________

____

電郵地址: ______________________________

註 Creative Labs (HK) Ltd. Hyper PC Player 及Intel Semiconductor Ltd. 之所有員工一律不得參與是次比賽，以示公允

參加方法

參賽者只需填妥刊登於Hyper PC Player、Game Player、Xers及Game Plus 中的參加表格，寄往Creative Labs (HK) Ltd登記，Creative將會於5月12日前寄出比賽組別及時間的資料給有關的參賽者*。

郵寄地址: **尖沙咀廣東道30號 新港中心二期1504室**
(信封面註明: Blaster Gamer 大比拼)

參加日期: 4月14日至5月7 日

截止日期: 5月 7日 (以郵戳為準)

*所有未能於5月12日前收到比賽資料的參賽者，則代表未能取得參賽資格。

總決賽獎品

第一名(價值港幣$20,000)

- 限量發售版的最強多媒體表現的BlasterPC* 一部
(處理器: Intel® Pentium® III 450 MHz
記憶體: 64MB SDRAM; 硬碟機: 10GB
音效卡: Sound Blaster Live!; 顯示卡: 3D Blaster Savage4
顯示器: 17"揚聲器: PCWorks FourPointSurround)
- 1年免費訂閱Hyper PC Player

*Creative Labs (HK) Ltd. 保留更改BlasterPC的配件的權利

第二名(價值港幣$6,000)

- Boxed Intel® Pentium® II 400 MHz 處理器
- Intel® SE440BX -2底板
- 3D Blaster Savage4顯示卡
- 1年免費訂閱Hyper PC Player

第三名(價值港幣$3,000)

- Boxed Intel® Celeron™ 433MHz 處理器
- Intel® Socket 370底板
- 3D Blaster Savage4顯示卡
- 半年免費訂閱Hyper PC Player

主辦:

Creative Labs (HK) Ltd.

協辦:

Hyper PC Player
Online Player Association

贊助: intel®
Intel Semiconductor Ltd.

HK$35

Word 2000 第一天

Hyper PC Player編輯部編著

無論係新秀定高手，

Word 2000新鮮事，一一話晒您知！！

迎接Office 2000真生活

如何開啟新檔案？
如何製訂檔案範本？
如何列印及傳真文件？
如何製訂浮水印？
如何改變字型效果、顏色、間距？
如何運用樣式範本？
如何修改資料庫？

Hyper PC Player電腦遊園地讀本